STREETS
OF
RAGE
SEGA

NUMERO 7 JUIN 92

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR

MEGA force

le mensuel officiel des jeux SEGA

TOUTES LES NOUVEAUTÉS

- CHAMPIONS OF EUROPE
- SENNA'S SUPER MONACO GP
- THE SIMPSONS
- ALISIA DRAGOON
- GALAXY FORCE II
- BACK TO THE FUTURE III
- NINJA GAIDEN
- AIR RESCUE
- TURBO OUT RUN
- CRYSTAL WARRIORS

LES PLANS COMPLETS

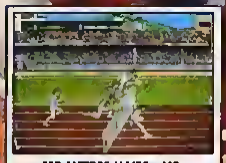
- WONDERBOY V
- SHADOW DANCER
- KENSEIDEN
- ROBOCOD 2EME PARTIE

MEGA POSTER
STREETS OF RAGE

T 4702 - 7 - 30,00 F

N° 7 ● JUIN 1992 ● 30 F ● BELGIQUE 215 FB ● LUXEMBOURG 215 ● SUISSE

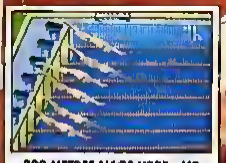
LE PLUS GRAND CHALLENGE SPORTIF

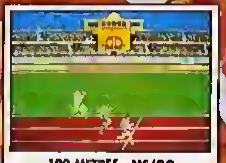

110 METRES HAIES - MD

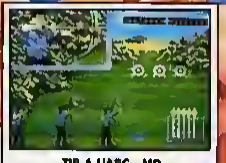
SAUT A LA PERCHE - MS/GG

LANCER DE MARTEAU - MD

PLONGEON - MS/GG


200 METRES NAGE LIBRE - MD


100 METRES - MS/GG


TIR A L'ARC - MD

PHOTOS D'ECRAN PAR:
MS - MASTER SYSTEM
GG - GAME GEAR
MD - MEGA DRIVE

Les photos d'écran sont destinées à illustrer le jeu et non pas les graphismes, qui peuvent varier considérablement en qualité et en apparence selon le format et dépendent des spécifications de la console

Barcelona'92

© 1988 COOB'92 S.A. ™

OLYMPIC GOLD

U.S. GOLD

OFFICIAL LICENSEE

Enjoy Coca-Cola
REGISTERED TRADE MARK

SEGA MEGA DRIVE Master System GAME GEAR

COPYRIGHT © 1988, COOB'92™. "Avec l'aimable autorisation de la COOB'92, S.A." "SEGA" est une marque de Sega Enterprises Ltd. "Coca-Cola" est une marque déposée de la compagnie Coca-Cola. © 1992. Tous droits réservés. U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7 AX. Tél: (+44(21 625-3366.

EDITO

Et voilà notre numéro 7 ! Nous l'espérons réussi, mais sûrement perfectible, et vos critiques et suggestions nous servent justement à l'améliorer. Votre abondant courrier et le succès rencontré, nous renforcent dans la conviction que MegaForce est bien devenu VOTRE magazine, et nous faisons tout pour répondre à vos attentes. Plus de tests et de préviews, des news exclusives, des méga-dossiers toujours les plus complets possibles, c'est ce que nous avons essayé de faire, à tel point que quelquefois la place nous manque pour vous donner mieux et plus la parole, que ce soit à travers votre courrier, vos méga-scores, votre Hit-Parade... ou tout simplement toutes les gentilles cartes que vous m'envoyez ! N'ayez crainte, toutes ces rubriques retrouveront bientôt toute la place qu'elles méritent. Plus que jamais mensuel et bien décidé à le rester, MEGA-FORCE vous donne rendez-vous dès le 7 juillet prochain en kiosque pour un méga-numéro d'été, indispensable pour partir en vacances !

Sonic

MEGA FORCE [illegible] par Mega Press [illegible] • Directeur de la publication : [illegible] • Rédacteur en chef : [illegible] • Chef de [illegible] ALLAW • Secrétaire de Rédaction : [illegible] • Maquette : Yves [illegible], [illegible] GUERINEAU • Illustrations des rubriques : Alain [illegible] • Illustration de la couverture : [illegible] • Publicité : [illegible] • Directeur des ventes : [illegible] • Modification et service de réassort : [illegible] • Photogravure : [illegible] • Distribution : [illegible] • MegaForce est diffusé en Belgique par [illegible] SEGA BENELUX [illegible] • [illegible] • Dessins : Wonderboy 5 [illegible] par MANU et SYLVAIN • James Pond II par MANU • [illegible] • Shadow Dancer par SYLVAIN et [illegible].
[illegible]
Tirage de ce numéro : [illegible] exemplaires.

SOMMAIRE

n°7 JUIN 1992 — PARAIT TOUS LES MOIS

LES MEGA JEUX

MASTER SYSTEM

Kenseiden 72

MEGADRIVE

Shadow Dancer 10
Wonderboy 5 20
James Pond II / Robocod (2ème Partie) 60

LE FORUM

Le courrier de Sonic 4
Les Infos / Seyonara / Dernières Sorties 6
Hit-parade 46
Mega Scores 55
Les secrets de Maître SEGA 56
En détresse 70
Abonnement 70
Petites Annonces 96

PREVIEWS

Console, ne vois-tu rien venir?

D. Robinson Supreme Court (MD) 48
Chuck Rock (MS) 49
Marble Madness (MS) 50
Arcade Smash Hits (MS) 51
Arch Rivals (MD-MS) 52
Bart vs Space Mutant (MD-MS) 53
Super Monbaco GP II (MD) 54

LES NOUVEAUTES

Zapping

Crystal Warriors (GG) 79
Alisia Dragoon (MD) 80
Galaxy Force II (MD) 82
Olympic Gold (MD-MS) 84
Champions of Europe (MS) 86
Back to the Future III (MD) 88
Ninja Gaidan (MS) 90
Air Rescue (MS) 92
Turbo Out Run (MD) 94

courrier

Buenos dias, Sonic.
Très heureux que mon magazine préféré devienne mensuel, j'ai décidé de t'écrire. Tout d'abord, j'aimerais savoir si "Pit Fighter" sur Mega Drive peut se jouer à 2 simultanément et s'il est aussi bien que l'original? Dans la rubrique "Zapping", ce serait mieux qu'il y ait l'avis de 2 testeurs et une note d'intérêt pour chaque jeu. Pourquoi reçois-je Megaforce une semaine après sa date de sortie en kiosque? Un abonné, c'est prioritaire, non?
Hasta la vista, Sonic!

Michaël ORIEUX.

Sonic : En ce qui concerne Pit Fighter, et par rapport à la version d'arcade, tu peux effectivement jouer à deux simultanément en optant pour un combat soit contre un copain soit contre la machine. Tu peux également sélectionner le mode qui te permettra, à toi et à un de tes amis, d'affronter dans de terribles combats la console. Seulement, il vous faudra vous accrocher car ce n'est vraiment pas de la tarte... Dans l'ensemble, la réalisation se révèle très bonne mais ne peut prétendre rivaliser avec la version d'arcade.
Mais on y pense... On y pense ! il est vrai que deux avis valent mieux qu'un et puis cela conforterait, il est certain, le choix de l'intéressé lors de l'achat.
Je ne sais pas si tu habites en province mais il est inévitable qu'il y ait un léger décalage entre la sortie en kiosque et le jour où tu reçois ton Megaforce. Il faut que tu saches tout de même qu'il existe un service qui s'occupe exclusivement des abonnés, avec tout un système de routage, et ce dernier ne fonctionne pas de la même manière que le réseau de distribution. Sans compter que derrière, se trouve toute une gestion assez compliquée. J'espère que tu nous ne nous en tiendras pas trop rigueur mais c'est comme cela que ça fonctionne...

Salut à toi, ô grand Sonic!
J'aimerais savoir si Marble Madness, Lakers VS Celtic ou Jordan vs Bird paraîtront sur Master System? Quel jeu de rôle me conseilles-tu sur MS?

Benoît, un Segamaniaque

Sonic : En l'occurrence, et si un changement de dernière minute n'intervient pas, Marble Madness devrait être disponible au moment où tu liras ces quelques lignes. Pour Jordan VS Bird et Lakers VS Celtic, il en est tout autrement. Il s'agit là de jeux développés par Electronic Arts, sachant que la firme ne travaille qu'exclusivement sur la Sega 16 bits, nous n'aurons donc malheureusement pas la chance de voir ces deux très bons jeux adaptés sur la Master System. Si tu es vraiment un doux dingue des jeux de rôle/aventure, je te conseille personnellement Phantasy Star qui me semble être le meilleur de ce que l'on peut trouver actuellement sur le marché.

Salut à toi, ô Sonic le vénéré des dieux! J'ai plusieurs questions à te poser : est-il plus intéressant d'acheter la MD ou la MS? Sonic 2 sortira-t-il sur MS? Donald Duck est-il plus dur sur la GG ou la MS? Sonic est-il plus dur sur GG ou sur MS? Et enfin, combien de temps reste l'Euro Challenge 92 à Paris? Cher Sonic, comme beaucoup de lecteurs, je demande (et implore) du créateur de jeux Sega qu'il te dessine une compagne!

Julie MATTEI.

Sonic : A l'heure actuelle, il est désormais beaucoup plus intéressant d'acheter une Mega Drive qu'une MS, non pas que cette dernière ne présente pas des qualités incontestables, mais il faut tout de même signaler que la petite 8 bits, malgré tout le respect que l'on peut avoir, ne peut raisonnablement rivaliser avec sa grande sœur la MD. Certes, la MS dispose sans nul doute d'une logithèque largement plus importante que la Mega Drive, mais il est évident que les jeux Megadrive sont nettement plus spectaculaires en raison des formidables capacités de cette console. En fait, ton choix dépend en partie de ton budget, et aussi du style de jeu auquel tu voudrais t'adonner.
Il n'est toujours pas annoncé de suite à mes folles aventures sur la petite Master System...
On ne peut pas dire que Donald Duck, de Walt Disney et Sega, soit plus dur sur GG que sur MS. Toute la différence réside dans le fait que la portable est un peu plus rapide que la MS, ce qui fait que le joueur doit redoubler de vigilance face à certains ennemis qui se déplaceront plus vite, mais surtout s'adapter, car cela demande en effet plus de réflexes. Il en est de même pour Sonic qui réagit de la même manière sur la portable vis à vis de la MS.
Malheureusement, c'est une question un peu tardive, non pas parce que l'Euro Challenge est terminé mais parce que le Train Sega ne restait en gare que deux jours à Paris (le 10 et le 11 avril 92), les deux premiers. Vivement l'année prochaine.

Sonic,
Je prends ma plus belle plume pour t'écrire combien tu es formidable et Megaforce vraiment super. Maintenant, assieds-toi bien car ma lettre sera longue. Tout d'abord, notre histoire qui ne date que de Noël 91... Nous avions décidé d'offrir pour l'anniversaire de notre fils (cinq ans en décembre) une Master System 2. Nous avons profité d'une promotion afin d'acquérir la console avec le jeu Alex Kidd in the Miracle World et Shinobi. Crois-moi, même à 5 ans, il ne lui a pas fallu longtemps pour être à l'aise. A tel point que c'est lui qui, le premier (je joue personnellement relativement souvent), a trouvé comment tuer Ken Ho et Black Turtle, lui encore qui est arrivé le premier à Mandara. Mais ce n'est pas tout, dans Alex Kidd aussi, il a fait des merveilles. Après avoir terminé Alex Kidd, nous avons acheté Sonic. Eh oui! Tu étais tellement tentant... Et je peux te dire que mon deuxième fils de 3 ans t'adore et que lui a découvert la vie cachée dans le Green Hill part 2. Mon premier, qui va sur ses cinq ans 1/2, n'est pas resté planté là et a découvert comment avoir la dernière émeraude (entre autres!). Tout ça pour dire que tu peux écrire à tes Megafans qu'il ne faut pas désespérer et surtout qu'il faut être très curieux!
Maintenant passons aux choses sérieuses, quelques questions : j'ai trouvé le jeu Sonic trop "facile", je veux dire par là que pour moi les difficultés ont été surmontées à vitesse grand V (j'avais sûrement attrapé ta vitesse supersonic), au point que dans la Jungle part 2, avec une console 8 bits, l'écran ne suit plus, je vais plus vite que lui! Alors quel jeu pourrais-tu me proposer qui soit aussi intéressant mais plus ardu?

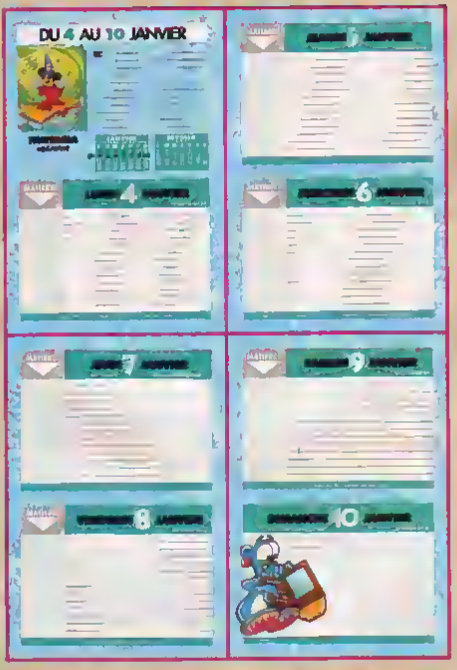
Mme Allier Angélique,
Larmorlay.

Sonic : Ma chère Angélique (j'adore ce prénom, il me laisse rêveur...), je voudrais te dire qu'il n'existe pas 36 jeux de mon acabit. Certes, beaucoup sont plus ou moins intéressants, mais des comme moi, je n'en vois que deux. Tu pourrais dans un avenir proche te laisser tenter, toi et mes deux petits fans, par l'un de mes deux copains Donald Duck ou Mickey. Je peux t'assurer qu'ils sont "cotons" et tout aussi mignons que moi ou presque. Faudrait voir à ne pas ternir ma célébrité, si tu vois ce que je veux dire. Merci encore pour ta très belle lettre, que mes fans en prennent de la graine, hein! J'adore quand on me parle comme ça, mais que voulez-vous, le succès, ça vous monte à la tête!

SONIC attend vos lettres à :
MEGA FORCE,
100 av. du Gal Leclerc,
93 500 PANTIN.

L'AGENDA SCOLAIRE SEGA - MEGA FORCE

Sonic au bahut avec vous tous les jours de l'année



"C'est vraiment le plus bel agenda du monde!"
(SONIC)
"En effet."
(ALEX KIDD)
"Moi, je veux le même."
(WONDERBOY)

Imaginez un agenda dans lequel vous pourriez noter votre emploi du temps, vos dépenses, vos notes perso, votre planning annuel, vos résultats scolaires, les coordonnées de vos copains, la liste de vos profs avec leurs horaires de réception des parents, la liste des livres à acheter, vos voyages, dans lequel se trouveraient les fêtes à souhaiter, un calendrier, les dates de vacances ..

Eh bien, ce serait un agenda NORMAL et BANAL. Comme tous les agendas que vous pouvez acheter n'importe où.

Et maintenant, imaginez qu'on lui rajoute, au-dessous de chaque date, la date correspondante du calendrier révolutionnaire (germinal, ventôse, fructidor...). Imaginez qu'on rajoute aussi ce qui s'est passé d'important ce jour-là dans le monde. Imaginez que des pages spéciales soient consacrées à noter vos high-scores et qu'en plus, chaque semaine soit ornée d'une jaquette de jeu Sega.

Et pour achever le tableau, que le Schmurz (mascotte de Mega Force) vienne égayer ces pages.

Ce serait un agenda RARE et GENIAL. Comme aucun autre agenda.

Aujourd'hui, vous pouvez commander l'agenda Sonic. Il ne coûte que 35 francs (plus 5 francs de participation aux frais de port). Ainsi, tous les jours, vous irez au bahut avec Sonic; et c'est quand même mieux que d'y aller tout seul!

COMMANDEZ-LE DÈS MAINTENANT! L'AGENDA MEGA FORCE, C'EST PLUS FORT QUE LES PROFS!

Bon de commande à découper ou à recopier et à envoyer à Mega Force, 100 avenue du Gal Leclerc, 93100 Pantin avec votre règlement.

Nom:..... Prénom: .....

Adresse .....

Code postal: ..... Ville ..... Age. .....

Modèle de console: .....

Ci-joint mon règlement de 40F par chèque **(Date d'envoi de l'AGENDA, au plus tard le 30 aout.)**

INFOS

Pour passer de bonnes vacances, procurez-vous la potion magique indispensable :

NE RATEZ PAS LE PROCHAIN NUMERO DE

MEGA FORCE

DES LE 7 JUILLET EN KIOSQUE !

MAÎTRE SEGA, ÇA DÉMÉNAGE...

Vous êtes très nombreux à utiliser la "HOT-LINE" de Maître SEGA, et nombre d'entre vous vont donc se précipiter sur leurs carnets d'adresses à cause de cette info... Oui, le numéro de téléphone de la Hot-Line de notre Maître SEGA vénéré a changé, depuis le 1er juin - c'est tout récent ! Voici le nouveau numéro, pour vous tirer de tous les embarras dans vos jeux, obtenir des trucs et astuces, des news, et... faire connaissance avec Maître SEGA en personne :

NOUVEAU TÉLÉPHONE

47.79.23.45.

SCOOP/SCOOP/SCOOP/SCOOP

L'été approche (on ne se lasse pas de le répéter) et SEGA a pensé à tous ceux qui aiment voyager : les aventuriers, les rondonneurs, les cyclistes mais aussi les plagistes... Bref, tous ceux qui s'éloignent parfois à plus de 5 mètres d'une prise de courant !

POUR L'ACHAT D'UNE GAME GEAR+, SEGA VOUS OFFRE UN SUPERBE (ET PRATIQUE) SAC BANANE,

qui vous permet de ne plus vous séparer de votre console et de vos cartouches préférées
Alors, n'hésitez pas : cette offre est valable jusqu'au 31 août 1992 !

LA GAME GEAR+ : L'AFFAIRE DE L'ÉTÉ

LA CONSOLE + LE JEU SONIC + UN TRANSFORMATEUR ➧

NOTATION DES JEUX

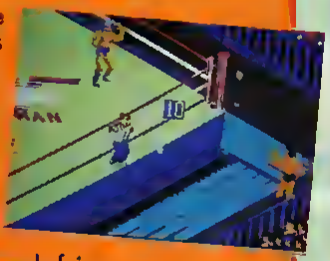
Dans les tests, regardez bien l'expression du Schmurz : Il vous indiquera ce qu'il pense du jeu !

BAD OMEN/MEGADRIVE
EDITEUR : HOT B

Bad Omen, lo version remixée d'un jeu qui connut il y o quelques années tous les succès lorsqu'il venait de sortir dans les salles de jeu, le casse-briques, celo vous dit-il quelque chose ? Evidemment. Alors que faut-il savoir sur Bad Omen qui, paur l'instant, n'existe qu'au Jopan... A l'écran, vous dirigez une double roquette dont la partie supérieure peut se déplocer en hauteur et s'orienter à droite ou à gouche. Le but du jeu est de dégommer le plus de parasites possible tout en gordont lo balle, qui est en fait une boule d'énergie, dans les limites de l'aire de jeu. L'image, elle, suivra lo balle avec des scrollings dons tous les sens. La boule d'énergie paurra varier en dimensions, accélérer ou rolentir en fanction des options que vous rencontrez sur votre trajectoire. Les roquettes ne seront pos en reste, puisqu'elles oussi pourront devenir plus grandes et chonger de vitesse. Diabolique...

FIRE PRO WRESTLING/ MEGADRIVE
EDITEUR: HUMAN

Vous n'avez jomais rêvé de terrosser les gros muscleux à deux sous qui se vontent de leur gros corps groisseux ? Si ? Celo tombe très bien, puisque Fire Pro Wrestling vient de sortir ou pays du soleil levont, et c'est exactement ce qu'il vous propose de faire.



En choisissont une grosse baroque, vous devrez lutter comme un forcené pour obtenir le titre de chompion du monde. Bien sûr, la plupart des coups du véritable catch sont possibles ici. Des Double Nelsons, oux jetés por dessus l'époule, Fire Pro Wrestling en ravira beaucoup. Avec lo possibilité de jouer à deux en même temps, dans un combat sanglont, cette simulotion de catch en fero voir de toutes les couleurs ò ses odeptes.

TETE D'AFFICHE !

Les Stars sont à l'affiche... Ce mois-ci encore, nous avons l'honneur de vous présenter le chef-d'œuvre d'une momie paur son petit-fils. Fabien peut être fier d'arborer oinsi son héros préféré.

Certes fier, mois surtout heureux, cor il n'est pos donné à tout le monde de s'afficher de lo sorte.
En tous les cas, nous l'en remercions...
Vous aussi faites comme Fabien ; n'hésitez à nous envoyer, toujours à MegaForce, 100 Ave du Généról Leclerc, 93500 Pontin, une ou plusieurs créations de votre papa ou mamon ou de l'un de vos proches. Nous nous ferons un plaisir de les présenter. Et puis c'est oussi notre moscotte notionole qui est aux onges, si vous voyez ce que je veux dire. C'est pour sa collection personnelle...

INFOS

INFOS

CHER SEGAMANIAQUE,

Ça y est, le soleil tape fort, l'école est bientôt finie ! Vive le temps de la plage, des copains, et... des jeux !
A propos de jeux : en tant que membre du SEGA CLUB, tu vas pouvoir en voir de toutes les couleurs au Parc Astérix grâce à l'entrée gratuite que je t'ai offerte...
Et ne t'inquiète pas pour moi : je pars aussi en voconces pour vivre quelques jours les pieds en éventail, comme Donald. J'en profiterai pour concocter à tous les adhérents du Club de superbes Segasurprises pour la rentrée. Je sens déjà l'inspiration me monter à la tête...
Je vous souhaite à tous des Mega-Segavacances ! On se retrouve en septembre en pleine forme...

AVIS À TOUS LES SEGAMANIAQUES :

Pour vous, SEGA poursuit son OFFRE EXCEPTIONNELLE sur l'achat d'une Megadrive Sonic : vous avez jusqu'au 30 juin 1992 pour courir jusqu'à votre magasin le plus proche avec votre ancienne console de jeu (toutes marques confondues !) et ACHETER UNE MEGADRIVE SONIC AVEC UNE RÉDUCTION DE 200 F !
Alors, vous qui voulez passer à la vitesse supérieure, n'attendez plus : il n'y en aura peut-être pas pour tout le monde !

LES DERNIERES SORTIES

MEGADRIVE

	GENRE	ND	NJ
GYNOUG		2	1
WONDERBOY IN MONSTERLAND		2	1
ART ALIVE		1	1
ZERO WING		2	1
TOKI		1	1
JOE MONTANA II		2	2
MARIO LEMIEUX		2	2
RINGS OF POWER		3	1
BUCK RODGERS		2	1
BURNING FORCE		2	1
FIRE SHARK		1	1
PHELIOS		3	1
DESERT STRIKE		3	1
CARMEN SANDIEGO		3	1
TURBO OUTRUN		2	1
MARBLE MADNESS		1	1
ALISIA DRAGOON		2	1
KID CHAMELEON		3	1
GALAXY FORCE II		1	1

GAME GEAR

CHESSMASTER		1	2
AX BATTLER		2	1
FANTASY ZONE		2	1
SLIDER		1	1
CRYSTAL WARRIORS		2	2

MASTER SYSTEM

SAGAIA		3	1
KLAX		2	1

ND = niveaux de difficulté NJ = nombre de joueurs

SLIME WORLD/ MEGADRIVE
EDITEUR: MICROWORLD

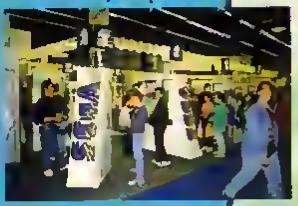
Dans Slime World, vous êtes dans la peau d'un petit aventurier inter-galactique, répondant au prénom de Todd. Todd est un sacré débrouillard, mais lorsqu'à bord de son vaisseau, il rencontre une épave cosmique, sa vie est complètement bouleversée. Les événements se succèdent à un rythme affolant, pour se terminer sur une planète folle. Une planète dingue, où les seules créatures qui la peuplent sont des animaux répugnants qui glissent, qui coulent, qui bavent, un peu comme la pâte à Slime (d'où le nom du jeu). Outre ces créatures, cette planète est pleine de cavernes. Pour parvenir au terme de cette aventure épique, Todd (vous) devra visiter tous les coins et recoins pour tuer puis trouver tous les trésors, tous les joyaux qui y sont enfermés. Entièrement animé par un écran qui scrolle dans toutes les directions, Slime est un jeu riche, mais pour l'instant, ce titre n'est encore accessible qu'aux petits Nippons qui ont bien de la chance...

MAGICAL GUY/ MEGADRIVE
EDITEUR: SEGA

Quand Sega Japon se met au boulot, en général ce n'est pas pour rien. Magical Boy est une belle petite réussite. Dans ce jeu de plates-formes, vous incarnez un petit écolier aux pouvoirs assez étranges. Quand il apprend qu'une étrange malédiction s'est abattue sur son bohut, il court au-devant du danger pour sauver ses profs et ses camarades. Ahh ! Quel gentil garçon que ce Magical Guy. Avec sa cape magique et son poing dévastateur, il arpentera d'abord les couloirs de l'école avec l'espoir de trouver l'instigateur de cette malédiction. Tout au long du jeu, il devra se battre avec des professeurs devenus fous, prendre des cartables, des extincteurs et les balancer sur les étranges personnages qu'il rencontrera. Animé par un scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans, agrémenté par des graphismes super fins, Magical Guy est un jeu dont les Japonais raffolent déjà.

SEGA À LA FOIRE DE PARIS

La Foire de Paris s'est achevée le 10 Mai dernier, après 12 jours passés dans l'excitation, la joie et l'allégresse pour des milliers de visiteurs.



Vous qui y étiez, vous savez tous que l'attraction principale de cette année était le village "Jeux Vidéo" et en particulier (ce n'est pas vous qui allez me contredire) le stand SEGA !

En effet, rarement l'univers SEGA n'avait été représenté de façon aussi complète. Sur une surface de 600 m2, les Segama-niaques et les autres (parents, enfants, grands- parents, de 3 à 103 ans...) ont pu s'essayer sur 10 jeux d'arcade SEGA (dont 4 simulateurs impressionnants), les hits SEGA et les dernières nouveautés sur les 3 consoles de la marque (environ 80 consoles en accès libre), ou encore ont pu participer aux MASTERS SEGA 92.

Cette animation proposait en accès libre un large échantillon des jeux de sport SEGA, ainsi que des concours de scores sur Maria Lemieux, Hockey, Super Monaco GP et Tennis Ace, avec de nombreux lots à la clé.

Enfin, les intéressés avaient la possibilité d'acheter consoles, cartouches et accessoires à la boutique intégrée au stand.

Bref, 12 jours d'animation non-stop, et certains "accros" ont passé autant de temps sur le stand que les animateurs SEGA eux-mêmes... Heureusement que c'était les vacances !

Pour ceux qui n'ont pas eu la chance de voir tout cela, il leur reste quelques jours pour se consoler avec les MASTERS SEGA, qui poursuivent jusqu'au 13 juin leur tournée dans les centres commerciaux. Vous pouvez encore les voir :

- du 2 au 6 juin à Strasbourg (centre "Place des Halles") et à la Valette du Var (centre "Grand Var") ;
- et du 9 au 13 juin dans la région Parisienne (centre Party 2).

Bonne chance !

INFOS

SHADOW

La nuit est sombre et noire. Dans la pénombre, vous remarquez que votre chien n'est pas dans son assiette. Quelque chose ou QUELQU'UN l'a fait réagir... Et il a raison. En un bond, vous évitez le shuriken qui vous était destiné et vous vous préparez à riposter, lorsque vous apercevez un message sur ce shuriken : "New York sera détruite ce soir" et c'est signé "le Gang des Lézards". Pas une seconde à perdre, Joe Musashi !

STAGE 1-2

Ce bâtiment est des plus instables, surveillez les rochers qui tombent par vagues de 5 ou 6. Les divers ennemis ne vous poseront pas de problème, jusqu'à ce que les hommes en rouge, surgissant des vitres et se mettant en boule, vous attaquent. Puis le sol s'ouvrira. Une vie se trouve derrière cette faille. Pour l'attraper, il faut se placer derrière la 2ème pierre à droite. Juste au-dessus de vous se tient un homme en rouge ; tuez-le, la vie se trouve derrière lui. La sortie est juste derrière, avec un boss tout chaud qui vous attend. Pour le battre, il faut éviter les pierres qu'il vous lance, puis sauter, lui tirer dans la tête et répéter l'opération jusqu'à sa mort.

DANCER

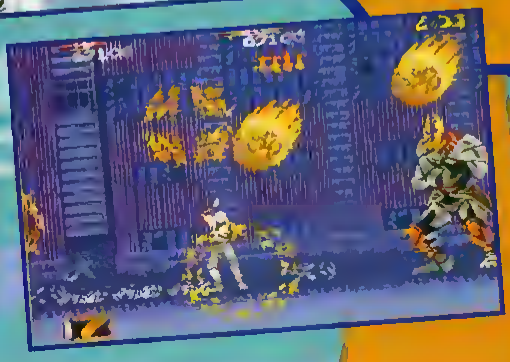
MEGADRIVE

La ville est en flammes et le gang du lézard a fait des otages. Rien de bien compliqué dans ce stage, les ennemis étant plutôt rares et inoffensifs. Le seul danger vient des hommes au bouclier, mieux vaut aller les affronter au corps à corps. Assez impressionnantes mais sans danger, des bouches d'égoûts explosent à votre arrivée. Une vie est cachée dans ce Stage. Quand vous aurez libéré l'otage qui vous fournit le power-up, montez aussitôt sur le haut de la pierre, sautez et tirez : la vie apparaîtra.

STAGE 1-1

BONUS STAGE

BOSS 1



STAGE 2-1

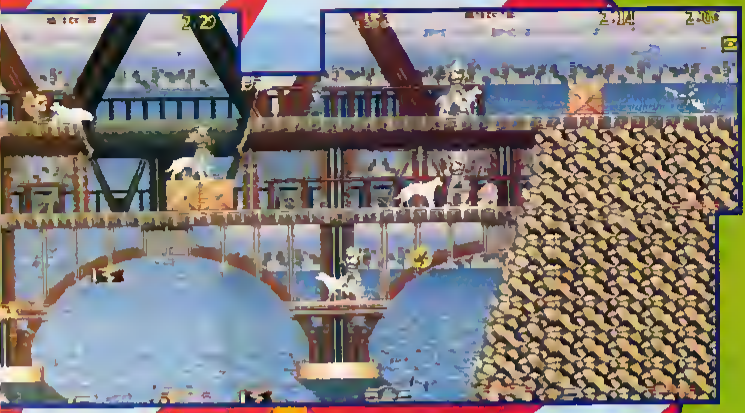
STAGE 2-2

Dans ce stage, rien de bien compliqué, il suffit d'avancer tout droit et de tuer tout ce qui bouge. Un otage est gardé derrière le grillage. Lorsque vous irez le délivrer, vous verrez apparaître deux ninjas muges. Tuez-les et repartez vers la droite. A un moment, un hélicoptère passera mais il ne vous fera rien. Continuez encore sur votre lancée et vous arriverez alors sur le boss. Ce boss-là se cache dans un mur. La technique pour le battre est assez simple, il faut attendre que ses mains sortent du mur et vous enfuir. Lorsque ses mains vous ont raté et tombent au sol, sautez, retournez-vous et tirez-lui dans la tête avant qu'il ne se réfugie dans le mur.

BOSS 2

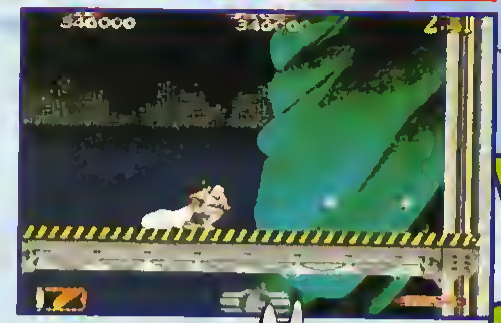
STAGE 3-1

Vous êtes dans les pieds d'un symbole vivant, la statue de la liberté. A partir de ce niveau se trouvent des tireurs embusqués et vous baisser ne vous servira à rien, car ils s'allongeront. Veillez à ne pas vous faire encercler par les ninjas, car les rouges vous sauteront dessus sans relâche. Après avoir pris le power-up, montez au troisième étage, à droite se trouve un homme en rouge. Tuez-le et vous verrez qu'il cachait 2 vies. Après avoir pris tous les otages, remontez en haut à gauche.



Les ennemis ont investi le pont Georges Washington, vous allez les déloger vite fait ! Tout d'abord, débarrassez-vous du ninja bleu, puis descendez libérer l'otage. Après cela, descendez et évitez de tomber à l'eau. Puis, arrivé à l'extrême droite de la poutre, remontez et tuez le second ninja bleu. Libérez les 2 otages se trouvant côte à côte. Puis continuez vers la droite et tout à droite, au dernier niveau inférieur du pont, se trouvent deux hommes armés de pistolets. Descendez, tuez celui de droite et remontez, puis redescendez et tuez celui de gauche. Tirez ensuite dans le vide, à droite, et vous trouverez deux vies. A la sortie vous attend un homme avec un révolver et deux ninjas jaunes.

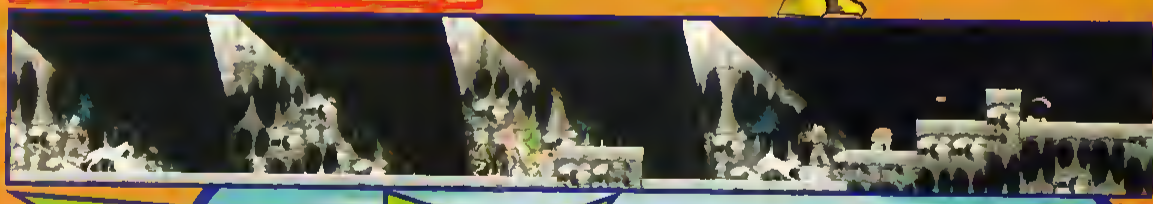
STAGE 3-2



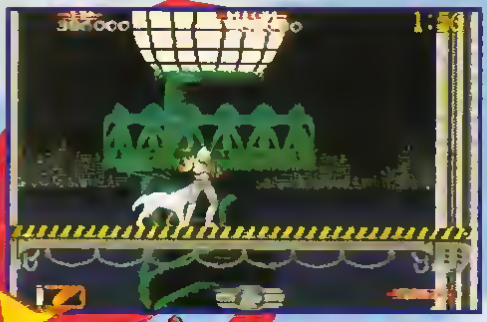
La grande dame vous offre son ascenseur privé afin de vous permettre de l'admirer de plus près. Sur cet élévateur, plusieurs ninjas vont vouloir venir jouer avec vous. Pas grand-chose de spécial à dire, sinon qu'il faudra éviter de rester au bord. Une fois arrivé au sommet, une autre grande dame vous attendra, mais celle-ci vous attend avec... deux scies géantes. Pour la battre, il vous faudra attendre qu'elle lance une scie, passer par-dessus et lui tirer dans la tête avant qu'elle ne disparaisse.

STAGE 4-1

STAGE 4-2



Dans ce lieu obscur, il y aura certains passages obscurs où vous ne verrez ni otages ni ennemis. Servez-vous de votre chien et observez ses réactions. Si vous le voyez aboyer, vous savez ce qui vous attend derrière. Après avoir atteint le sommet du premier monticule, tirez sur la paroi où se trouve un otage et vous découvrirez une vie. Puis la sortie vous attend et vous devrez affronter, sur une corniche en chute, le sorcier à la roue de feu. Très simple à battre, il vous suffit de rester au centre de l'écran et de sauter en lui tirant dessus quand il se stabilise. Avec cette technique, il n'aura pas le temps de vous tirer dessus.



BOSS 3

Vous voilà dans les catacombes. Juste derrière le 2ème otage se trouve un tireur qui vise au niveau des jambes. Pensez à sauter avant que la balle ne vous atteigne, puis retournez-vous et tuez le ninja jaune si ce n'est déjà fait. Après avoir libéré le 3ème otage, tirez derrière vous au ras du sol, un bonus apparaîtra. Puis c'est la sortie.

BOSS 4

STAGE 5-1

Cette salle ne renferme que des tireurs embusqués, rien de bien difficile. Grâce au plan, repérez les endroits où vous pourrez vous réfugier.

STAGE 5-2

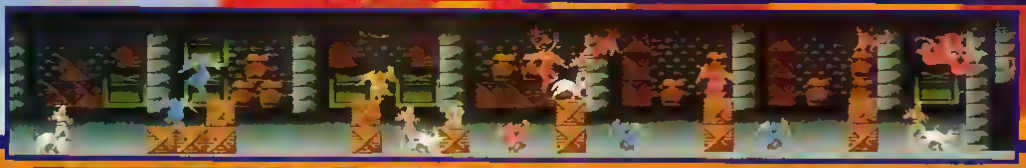
Stage très court encore, vous devrez cette fois-ci affronter des hommes rouges en masse. Pour ne pas vous laisser surprendre, surveillez bien le plafond, et sachez les éviter.

STAGE 5-3

Encore un stage qui ne contient qu'une seule sorte d'ennemis ; cette fois-ci, ce sont les hommes radio-actifs, qui vous tueront d'un simple contact si vous les laissez approcher.

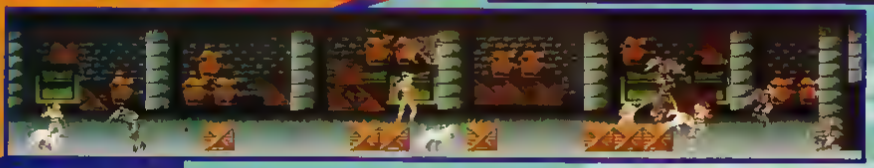
STAGE 5-4

Là, on ne rigole plus, c'est carrément une escouade de ninjas qui va vous tomber dessus. Utilisez votre chien pour en occuper quelques-uns, sinon vous serez débordé.



STAGE 5-5

Vous allez être ici confronté aux pires mercenaires du Japon : les ninjas noirs Pour votre information, sachez qu'ils possèdent toutes les techniques d'attaques des autres ninjas. Il faut, pour les tuer, les



THE END

atteindre 3 fois. Vient ensuite la salle du dernier boss : pour le battre, il faut tuer les ninjas gris qu'il fait apparaître. Puis il ouvrira son crâne et vous lancera des boules de feu. Mettez-vous sous un pilier et attendez que les flammes tombent, puis sautez et mettez-lui un shuriken dans le point brillant qui se trouve au centre de la colonne de feu. Sauverez-vous New-York à temps ?

LAST BOSS

NOUVEAU CHEZ MICROMANIA !!

Tous les Hits et les Nouveautés N.E.S. et Super Nintendo disponibles chez MICROMANIA

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 02 29
NOUVEAU à Lyon

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 45 29 09 90
NOUVEAU

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
3ème étage . Rayon Jouet
Mº Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36
Logiciels pour micro-ordinateurs uniquement. Mégacarte non utilisable

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*
*Sauf consoles

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00
Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

Important: les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Attention! Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

MO 11 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 20 F
Précisez Disk ❑ Cartouche ❑ Total à payer =	F

Nom
Adresse
Code postal Ville Tél.

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ..../..... Signature

Règlement Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux ❑ PC Comp ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Lynx II ❑ Game Boy ❑ Megadrive ❑ Gamegear ❑ Ségo ❑ Super Nintendo ❑ NES

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

NEW

La CONSOLE MEGADRIVE

(française) + SONIC HEDGEHOG + 1 manette de jeux

1290F

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

3615 MICROMANIA DES JEUX DEMENTS !!

MICROMANIA

LES HITS - LES HITS - LES HITS - LES HITS

LA CONSOLE MEGADRIVE SEULE 949F
(avec 1 manette de jeu)

NEW
Kid Chameleon

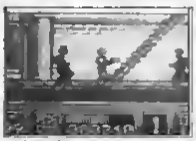
NEW
Jordan VS Birds

NEW
Wonderboy in Monter... 475F

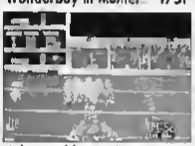
NEW
Two Crudes Dudes 449F

NEW
Desert Strike 499F

Donald Duck/Q.S 449F


Robacod 449F

Rolling Thunder n°2 499F


John Madden n°2 449F

Street of Rage 449F

EA Hockey 449F

NOUVEAU

La Manette seule 145F

F22 Interceptor 449F

Marble Madness 449F

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

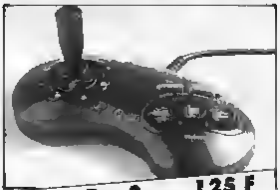
Le Remote Controller +la Manette 295F
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°4
Les 25 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !!!

LES HITS MEGADRIVE

SUITS

Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Centurion (Strategie)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	475F	Shinning and Darkness (Dungeons)	475F
Super Monaco GP (Course F1)	449F	Immortal (Action)	449F
Road Rash (Course Moto)	449F	Phantasy Star 3 (Aventure)	475F
Mickey Mouse (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Toki (Plateforme)	425F	Wrestler War (Sim.Catch)	395F
Mario Lemieux Hockey (Simulation)	395F	Populous (Strategie)	449F
Gynoug (Shoot'em up)	395F	Out Run (Course Auto)	475F
Rings of power (Aventure)	499F	J Ruster Boxing (Sim.)	395F
Carmen San Diego (Enquête)	499F	Golden Axe 2 (Arcade)	449F



Manette Pro 2 125 F
Le stick adaptable livré GRATUITEMENT GENIAL !

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	295F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
PRISE PERITEL	175F

MANETTES

CONTROL PAD MEGADRIVE	159F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	449F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F
REMOTE CONTROL SEGA	369F

A PARAITRE

Devilish
Chuck Rock
D. R. Robinson Supreme Court
Ferrari GP Challenge
The Simpson's
Krusty's Fun House
Terminator

688 Attack Submarine	475F	Buck Rogers (Action)	599F	Joe Montana 2 (Foot)	395F	Paperboy (Arcade)	449F
Abbrams Battle Tank	425F	Budokan	449F	Lakers VS Celtics	449F	PGA Tour Golf (Golf)	449F
After burner 2 (Arcade)	449F	California Games	475F	Marvel Land (Arcade)	499F	Phelios	395F
Alex Kidd (Plateforme)	325F	Decapattack (Arcade)	395F	Mercs (Arcade)	475F	Pitfighter(Catch)	475F
Alien Storm (Arcade)	395F	El Viento (Arcade)	549F	Moonwalker (Arcade)	395F	Shadow of the Beast	499F
Art Alive (Dessin)	325F	Fantasia (Plateforme)	425F	Mystic Defender	395F	Shadow Dancer (Arc.)	449F
Batman (Plateforme)	449F	Ghouls n' Ghosts (Plat.)	475F	Pac Mania (Arcade)	449F	Spiderman (Arcade)	449F

Super Basketball (Sim.)	395F		
Super Thunderblade	395F		
Super Volleyball (Sim.)	395F		
Toe Jam and Earl	475F		
Volis 3 (Arcade)	499F		
Wings of War (Arc.)	449F		
World Cup Italia 90	395F		

IMPORTANT Les prix indiqués sont valables pendant la durée de la parution de ce magazine

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite

1090F

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

TITRES DISPONIBLES		ACCESSOIRES	
Putt and Putter (Mini Golf)	215F	ADAPTATOR SECTEUR	175F
Devilish (Casse-Brique)	245F	ADAPTATEUR AUTO	195F
Pengo (Labyrinthe)	215F	BATTERY PACK	345F
Solitaire Poker	245F	CABLE DE LIAISON GAMEGEAR	79F
Pacman (Arcade)	245F	ETUI GAMEGEAR	175F
Bastan Saga (Arcade)	325F	VALISE GAMEGEAR	275F

A PARAITRE

Crystal Warriors
Indiana Jones 3
David Robinson Basket
Olympic Gold
Wonderboy 5

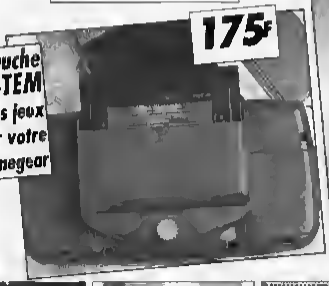
LE WIDE MASTER

Agrandit l'écran de votre Gamegear (laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System/Gamegear en même temps).

145F

NOUVEAU

175F



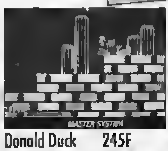
Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

TOP GAMEGEAR

Golden Axe 245F

Chessmaster 245F

Sonic Hedgehog 245F

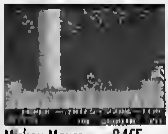


Donald Duck 245F

Ninja Gaiden 245F

Joe Montana 245F

Wonderboy 215F



Mickey Mouse 245F

Super Monaco GP 215F

Shinobi 245F

Out Run 245F

Fantasy Zone 245F

Space Harrier 3D 245F

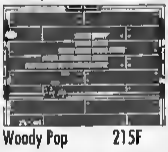
Leaderboard 245F

Dragon Crystal 245F

Nolley Wars 245F

Slider 245F

G Loc 245F



Woody Pop 215F

Psychic World 215F

Factory Panic 215F

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2 + Alex Kidd + 1 Manette de Jeux

490F

A paraitre

MS Pacman
Shadow of the Beast
Dorius 2
Wimbledon Tennis
EUFA 92
Back to Future 3
Ninja Golden
Olympic Gold
Air Rescue
Predator 2

TOP 20 SEGA

Astérix	395F
Donald Duck	395F
Sonic Hedgehog	395F
Super Kick Off	345F
Mickey Mouse Castle	395F
World Cup Italia 90	345F
Speedball	325F
Spiderman	395F
Populous	365F
Moonwalker	395F
Mercs	395F
Sega Chess	395F
Wonderboy 3	395F
California Games	345F
Heavy Weight Champ.	325F
Super Monaco GP	395F
Pacmania	395F
Golden Axe Warrior	365F
Double Dragon	395F
Bubble Bobble	285F

OFFRE SPECIALE

World Soccer+Wonderboy3	369F
Kung Fu Kid+ Ghostb	369F
Action Fighter	149F
Aztec Adventure	149F
Bank Panik	149F
Black Belt	149F
Enduro Racer	149F
Fantazy Zone 1	149F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd + Sonic Hedghog + 1 manette de jeux	749F
CONTROL PAD SEGA	99F
CONTROL STICK SEGA	169F
RAPID FIRE SEGA	129F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
REMOTE CONTROL MS	269F
CABLE PERITEL	175F

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

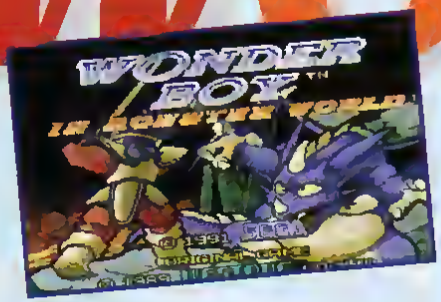
Chaque mercredi à 17h15 sur FR3 et le dimanche à 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

MICRO KID'S

Important : Les prix indiqués sont valables, le mois de la parution et en magasins

WONDE



La vie s'écoulait paisiblement dans le monde de Monster World, le soleil dardait ses rayons d'azur sur ce doux pays. Les habitants étaient sereins dans ces contrées que de multiples guerres avaient pourtant déjà ravagées. Shion, le héros légendaire de ce pays, vaquait maintenant à des occupations un peu moins guerrières. Sa grande amie, la Reine Précilia, pensait que la paix serait éternelle. Tout allait donc pour le mieux dans le meilleur des mondes jusqu'au jour où, par le plus pur des hasards (mon œil), un monstre sans nom, venu du fin fond de la nuit, surgit dans le pays avec ses légions de nervis !!

Wonder Boy in

Il était assoiffé de sang et de pouvoir et ne rêvait que d'une seule chose : faire de ce merveilleux pays, un lieu de désolation et de chaos ! La reine, désespérée par ces immondes créatures venant ainsi ravager son beau pays, dut se résigner à faire de nouveau appel à Shion...

Avec tout le courage qu'on lui connait, Shion accepta la lourde tâche. Il n'était pas homme à laisser une femme, un enfant ou tout autre espèce vivante, être mis en esclavage. Dès l'annonce de la terrible nouvelle, son sang n'avait fait qu'un tour. Il partit par un beau matin d'été avec pour seule arme une courte épée, celle qui jadis lui avait sauvé si souvent la vie.

ERBOY 5

MEGADRIVE

Monster World

Vous, ineffable Mega Forceur, joueur de l'absolu devant l'éternel, je suis sûr que vous serez à la hauteur pour vaincre sans coup férir les divers ennemis qui habitent ce superbe jeu ! Je suis certain aussi que lorsque vous découvrirez la fin de cette magnifique aventure, vous aurez un sacré moment d'agréable stupéfaction. Bref, vous comprendrez...!

Good luck !

QUELQUES CONSEILS :

- Dès que vous rencontrez une auberge, rentrez dedans et utilisez quelque menue monnaie pour sauvegarder, on ne sait jamais ce qui peut se passer pendant le jeu !

- Il faut impérativement acheter toutes armes, objets ou potions dans les villages ; ils vous serviront automatiquement dans les différentes phases du jeu. N'hésitez pas à faire des allers et retours dans le jeu, de façon à vous faire de substantielles économies en or, afin d'acquérir les précieux équipements !

-Prenez toujours les meilleures armes, elles vous coûteront un peu plus cher que d'autres, mais leur effet de destruction est dix fois supérieur à toute autre arme de pacotille !

-Tous les personnages amicaux que vous rencontrerez pendant le jeu pourront vous donner de précieux renseignements. N'hésitez pas à les consulter, ils vous diront des choses très utiles ; même une phrase qui vous semblera sans grande importance pourra, plus tard, vous sauver la mise !

- Il en sera de même pour bon nombre d'objets durant votre quête.

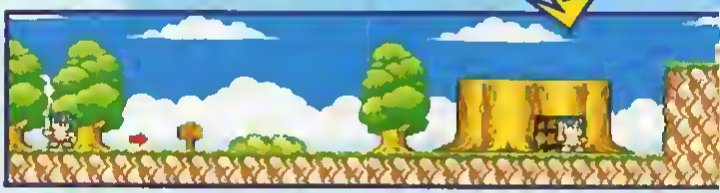
-Fouillez un peu partout afin de découvrir des objets, des armes, des coffres, ainsi que des pièces enfouies dans le sol.

- Au début de votre aventure, vous n'aurez que trois coeurs de vie, ne vous en faites pas, vous en collecterez de nombreux autres dans différents coffres, ainsi que dans des passages secrets !

- Au cours de votre périple, vous trouverez des armes, des armures et d'autres objets portant la mention "lilliput". Vous ne pourrez pas vous en servir sous votre forme originelle. Plus en avant dans le jeu, vous devrez vous transformer en lilliputien et sans ces équipements, cette transformation primordiale ne pourra s'effectuer !

DÉPART

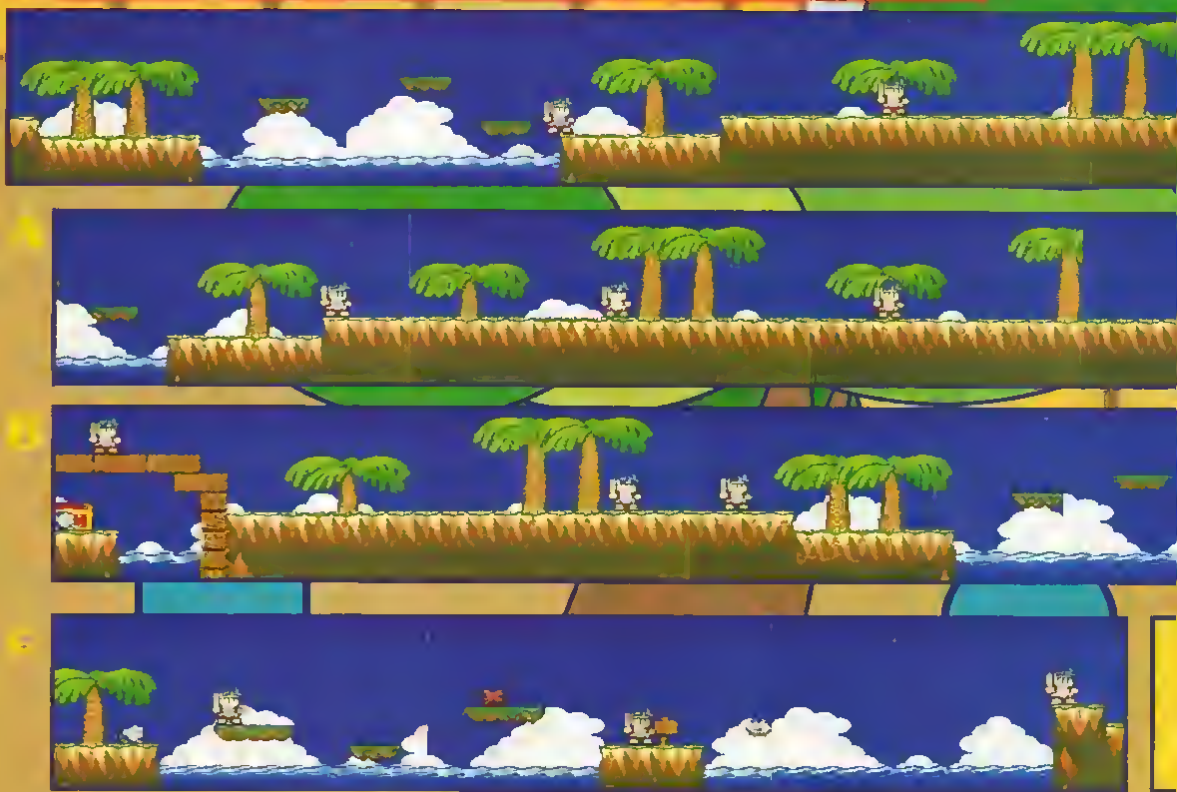
A



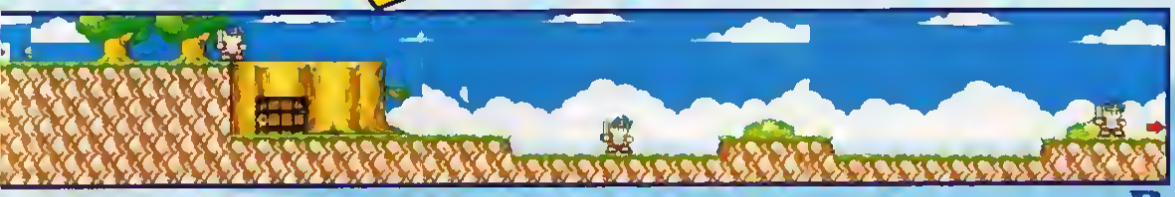
CHÂTEAU

B

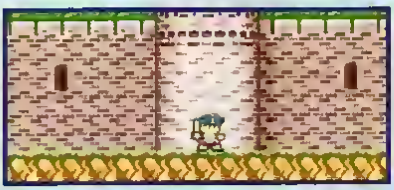
MER AUX CHAMPIGNONS



En vous réveillant, allez voir la vieille sorcière dans son arbre coupé, elle vous contera le but de votre quête et fera apparaître une plate-forme vous permettant de grimper et d'aller acheter vos premières bottes dans la boutique un peu plus en avant. Sur l'arbre de la sorcière, vous pourrez récupérer quelques pièces d'or ! Continuez alors votre chemin.



B



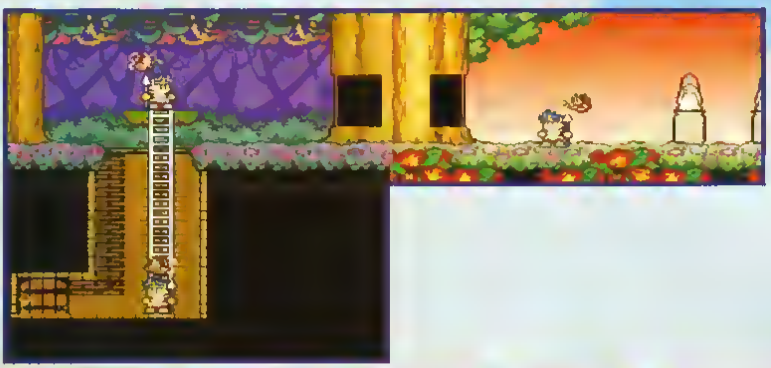
Lorsque vous passerez devant le château, vous ne pourrez pas y pénétrer car les gardes vous en empêcheront. Mais vous utiliserez cette porte par la suite, pour ressortir des pyramides.

A

B

Vous devrez procéder par petits bonds pour passer les innombrables plates-formes disséminées dans ce niveau. Vous arriverez à un passage qui vous rebutera au début mais qui est en fait beaucoup plus facile qu'il n'en a l'air. Vous verrez le panneau de tin mais vous ne pourrez pas y accéder, la falaise étant trop haute ; sautez sur l'étrange animal rose qui jaillit de l'eau et quand vous serez sur lui, un second apparaîtra et ainsi de suite... Cela vous permettra de franchir le passage.

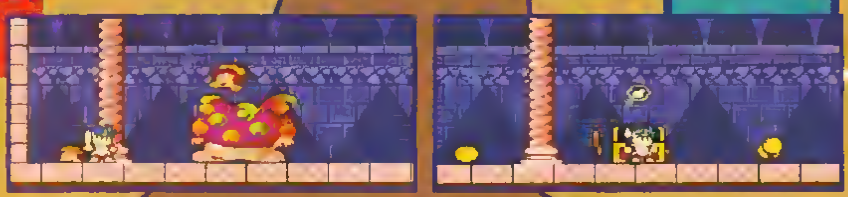
VILLAGE AUX CHAMPIGNONS



E

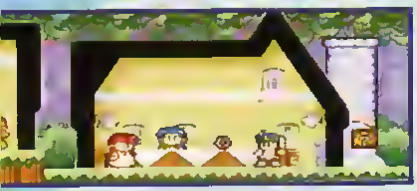
GROTTE AUX CHAMPIGNONS

BOSS 1



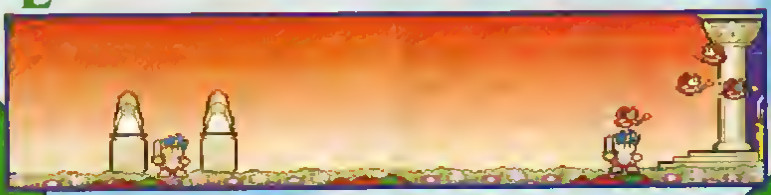
Vous pourrez discuter et acheter différentes armes et potions. Ensuite, placez-vous entre les deux statues, au milieu du village, et dirigez votre manette vers le haut ; avec stupéfaction, vous verrez Shion se propulser à la vitesse de la lumière dans les nuages !

A



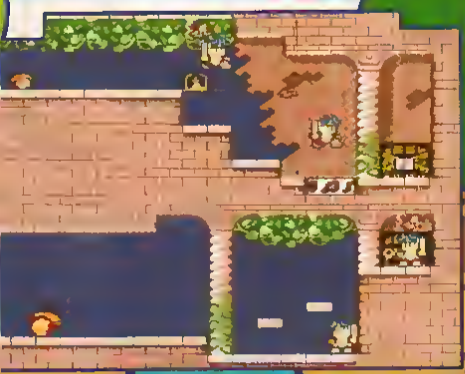
PALAIS DANS LES NUAGES

E



Allez à droite rendre visite à la bonne fée Ellémora qui vous confiera l'une de ses plus fidèles assistantes ; celle-ci vous aidera durant votre aventure dans la grotte.

Avant d'y arriver, vous ferez une courte étape dans la forêt, où vous pourrez récupérer quelques pièces et trancher quelques cèpes. Rentrez alors dans la grotte et au fond, en bas de celle-ci, vous trouverez un ocarina. Une fois cet instrument en votre possession, retournez au village voir Sonia qui vous expliquera comment vous servir de l'instrument.



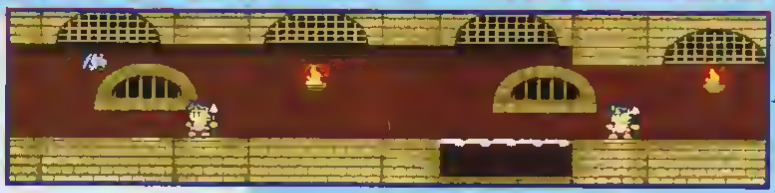
COMMENT SE SERVIR DE L'OCARINA :

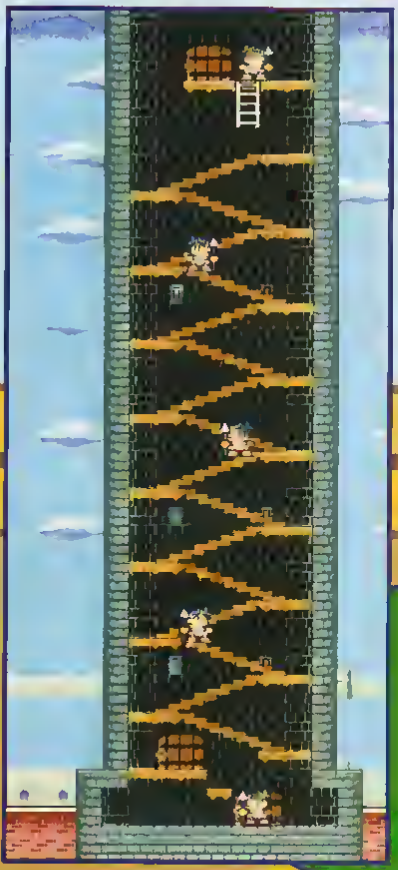
Pour les portes sur lesquelles se trouve une note verte, faites : A,C,C,A,B,A,B. Pour celles qui comportent du rouge, faites : A,B,C,B,C,A,B. Et pour les notes bleues, faites : B,A,B,A,B,C,B. Une fois cet exercice de musique effectué, retournez à la grotte pour jouer devant toutes les portes qui seront scellées par des notes de différentes couleurs. Ensuite, vous rencontrerez le premier boss : un champignon géant !

Pour le détruire, c'est assez simple et rapide : vous lui donnez plusieurs coups dans la tête, mais n'attendez pas trop longtemps car il vous lâchera alors sa progéniture au train ! Une fois vaincu, il vous remettra une multitude de pièces et des boules de feu très utiles dans les combats à venir. Retournez alors dans les nuages, et cette fois-ci, vous irez à gauche prendre le passage qui apparaît alors dans l'arbre, puis vous pourrez collecter des pièces en or !

BASE DE LA TOUR FORTIFIÉE

A





D

Vous arriverez dans les soubassements de la tour... Au début, vous devrez aller à gauche (remarquez, il n'y a qu'un seul chemin alors difficile d'aller ailleurs !). Vers le milieu, vous pourrez descendre par un escalier. Au fond de celui-ci, vous pourrez découvrir un coffre contenant un superbe coeur d'énergie. Si vous continuez plus loin à droite, vous serez bloqué devant une porte de glace hermétiquement scellée, vous ne pourrez l'ouvrir que plus tard ! Revenez sur vos pas, de façon à vous retrouver sous la tour, continuez maintenant votre chemin à gauche. Beaucoup plus loin, vous arriverez dans une pièce où un chevalier bleu vous attend pour tailler autre chose qu'une bavette. Derrière lui, vous verrez la pauvre reine des cieux, prisonnière d'un torrent gelé ! Cet "obstacle" passé, vous aurez la chance de voir la reine délivrée de cette terrible étreinte. Elle vous remerciera de l'avoir libérée et vous invitera à lui rendre visite dans le monde des cieux...

LA TOUR FORTIFIÉE

Quand vous débouchez dans la tour, au-dessus de vous se trouve une porte donnant accès au village (de la tour). Vous ne pourrez pas l'ouvrir tout de suite mais rassurez-vous, elle s'ouvrira après que vous ayez discuté avec la reine ! Montez tout en haut de la tour et allez voir la reine que vous avez délivrée précédemment. En chemin, discutez avec toutes les servantes que vous rencontrerez, elles vous donneront de précieux renseignements. Après votre entretien avec la reine, redescendez vers la porte qui était fermée. Vous pourrez alors accéder au village de la tour.

B
A
B
C
LE MONDE DES CIEUX
A
A

VILLAGE DE LA TOUR

Dans ce village, discutez avec toutes les personnes que vous rencontrerez, achetez le maximum d'armes et de potions et pensez à sauvegarder dans une auberge, ça peut se révéler fort utile... Il y a également un magasin d'armes, fermé, que vous ne pourrez visiter que lorsque vous aurez discuté avec Poseïdon (il connaît du beau linge, le père Shion !).
En bas du village, vous découvrirez un magasin secret, dissimulé sous un épais feuillage. A l'intérieur de celui-ci vous attend un homme qui ne vous donnera rien ! En fait, il faudra revenir le voir par la suite, car il vous remettra un coeur en échange du diamant que vous aurez trouvé en Egypte. Allez alors à gauche du magasin...

LA FORÊT INCA

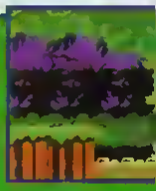
Traversez-la en faisant bien attention aux différents monstres qui essayent de vous transformer en gigot sur pattes ! Vous verrez plus loin un Temple Inca fermé, vous pourrez y revenir ensuite, accompagné d'un surprenant petit compagnon ! Plus à gauche, vous arriverez au village Inca où vous pourrez acheter différentes choses, et, au passage dans une auberge, faites également une sauvegarde.

LE VIEUX VIKING

Allez voir maintenant le vieux Viking, il vous contera son histoire en sanglotant... Eh oui, les terribles cannibales des forêts sont en train de préparer un superbe rosbeef avec son petit-fils, et il vous promet une entière coopération si vous le délivrez (ce que vous allez faire dans les secondes qui suivent !).
Une fois le petit garçon délivré, retournez au village pour parler à la naine qui est, en fait, la soeur du petit Viking.
Quand vous lui aurez parlé, elle vous confiera son petit frère qui vous accompagnera au temple Inca et il fera écrouler la porte principale pour que vous puissiez y pénétrer. Regardez bien votre illustre invité, il a un don pas possible pour découvrir les pièces enfouies dans le sol, ce qui est très intéressant, vous en conviendrez !

C

B



D

LE TEMPLE INCA

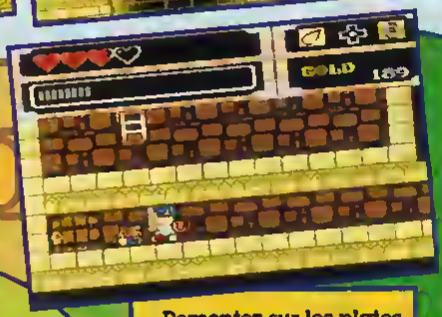
Entrez dans le temple, allez à gauche (ne vous inquiétez pas, au début, le temple sera plongé dans un noir sorti tout droit des ténèbres !). Vous verrez alors un bouton, sautez dessus, une porte s'ouvrira devant vous, entrez dans la pièce... Vous venez ainsi de libérer une chauve-souris géante, utilisez les boules de feux pour la rôtir ! Le monstre, une fois occis, libèrera une bougie géante qui, de sa clarté, illuminera tout le temple.

A
C
FIRE STORY
GOLD 193
FIRE STORY
GOLD 193

LES LABYRINTHES

Retournez à droite et prenez l'échelle qui descend dans ce temple oublié ! Vous arriverez dans un passage à la Indiana Jones, où une pierre vous coursera pour vous aplatir comme une crêpe. Vous découvrirez heureusement un petit trou dans lequel vous pourrez vous glisser pour laisser passer le bolide de pierre !

Servez-vous de l'échelle qui se trouve à votre droite pour passer le trou sans fond, laissez-vous tomber un peu plus loin dans le vide et empruntez l'échelle tout en faisant attention aux statues cracheuses de flèches empoisonnées. Tout en haut de l'échelle, prenez la porte qui vous téléportera plus bas. Allez ouvrir le coffre qui se trouve à droite, montez sur les plates-formes de gauche, vous arriverez alors à un mur de pierres qui se détruira lorsque vous poserez le pied dessus, vous permettant par la même occasion de pousser un bouton qui fera apparaître une porte.



Remontez sur les plates-formes de gauche pour pouvoir prendre la porte qui vous permettra d'accéder à un puits plus à droite. Vous tomberez dans une pièce où plein de masques de pierre vous prendront pour cible, de leurs flèches, dirigez-vous tout de suite à gauche. Vous arriverez sur un mini escalier de pierres, montez sur sa plus haute marche qui s'effritera aussitôt, vous permettant d'arriver à une pièce où votre ami le Viking fera apparaître un coffre ; retournez complètement à droite en évitant les masques aux projectiles meurtriers ; arrivé devant un mur, sautez sur le bouton de gauche de manière à l'ouvrir.

Vous arriverez dans une pièce où vous distinguerez quatre boutons, sautez dessus dans l'ordre suivant : le deuxième, le troisième, le premier et, pour finir, le quatrième qui libèrera un bloc du sol pour que vous puissiez aller affronter les boss de ce niveau,

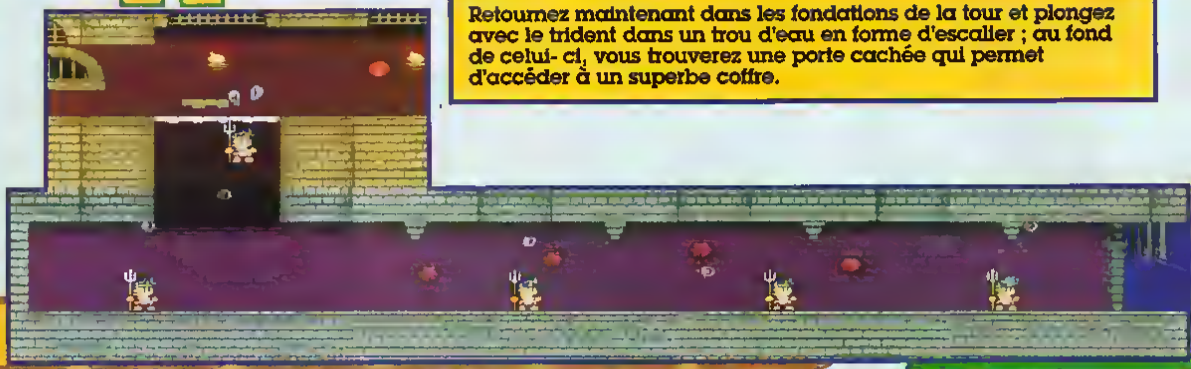
oui, j'ai dit LES Boss !!!

BOSS 2

Ce sont deux énormes têtes de pierre ; placez-vous sur la plate-forme au centre, les têtes vous lâcheront deux grosses pierres qui se croiseront. Au moment où les pierres se croisent, descendez sur le sol, allez donner deux coups d'épée sur la tête de droite puis remontez sur la plate-forme. Les têtes vont lancer deux autres rochers, recommencez la même opération mais, cette fois, avec celle de gauche et ainsi de suite... Les têtes de pierre rendront vite l'âme, en vous laissant plusieurs grosses pièces d'or ainsi qu'un magnifique trident, indispensable pour pouvoir nager sous l'eau.

LA TOUR

Retournez maintenant dans les fondations de la tour et plongez avec le trident dans un trou d'eau en forme d'escalier ; au fond de celui- ci, vous trouverez une porte cachée qui permet d'accéder à un superbe coffre.



Votre collecte effectuée, retournez dans les souterrains et plongez, cette fois-ci, dans le trou d'eau qui se trouve juste avant la salle du chevalier.

Vous accèderez alors à la "mer aux champignons", dans laquelle vous découvrirez une multitude de coffres. Pour atteindre certains de ces coffres, vous devrez trouver des portes cachées ici et là... Pour les trouver, rien de plus facile, il vous suffira de chercher dans les angles des portions de bois se trouvant dans l'eau.

SOUS LA MER AUX CHAMPIGNONS

Après avoir effectué vos emplettes, remontez à la surface complètement à gauche ; entre les deux rangées de palmiers, vous emprunterez une porte invisible et vous trouverez un coffre. Allez aussi chercher à gauche l'épée lilliput.

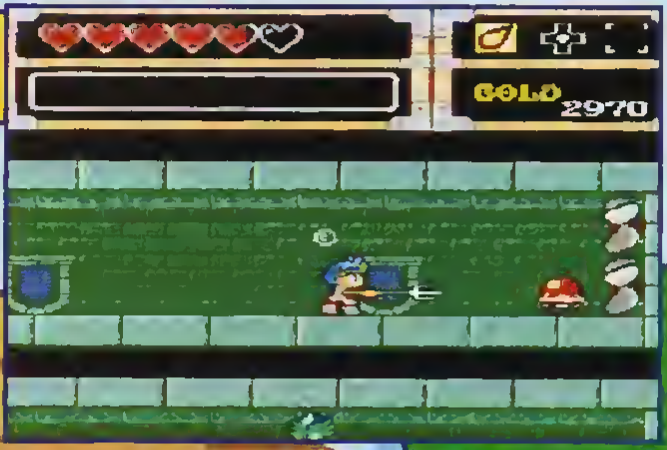
Ensuite, allez voir la femme dans la cabane et elle vous remettra un objet en échange d'un autre (je ne vous dis pas quel objet, cherchez un petit peu, quand même !).

Ensuite, en bas à droite, vous trouverez un passage vous menant au palais de Poseïdon.

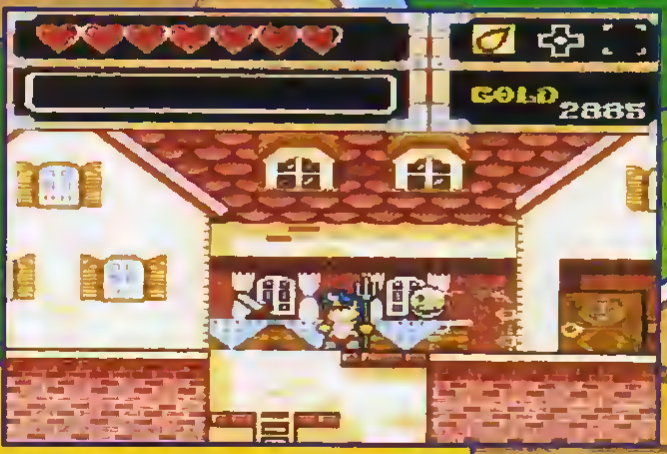
LE PALAIS DE POSÉÏDON

Dans ce mini labyrinthe, vous trouverez des coffres, mais souvent des hélices vous empêcheront de les atteindre.

Vous devez taper sur des sortes d'interrupteurs, pour stopper ces hélices afin de pouvoir accéder aux coffres tant convoités...



Allez ensuite rendre visite à Poseïdon et après vous être entretenu avec lui, retournez dans le village de la tour. Allez dans le magasin d'armes qui est maintenant ouvert, vous pourrez alors y acheter plusieurs armes et équipements.



Il est maintenant possible de voyager dans le désert, à droite du village (sans les bottes Oasis, vos coeurs d'énergie fondraient au soleil comme un esquimau).

LE GRAND DÉSERT

Avancez et laissez vous tomber dans le trou qui se trouve au milieu du désert, vous y trouverez des coffres.

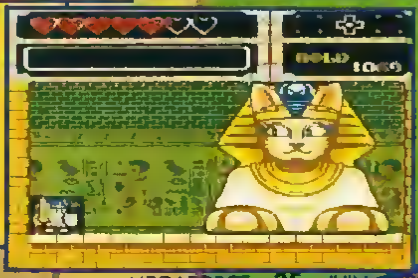
Prenez votre trident et plongez dans le puits, vous récolterez la clef permettant de rentrer dans la pyramide ; ressortez ensuite et rendez-vous dans la grande pyramide.

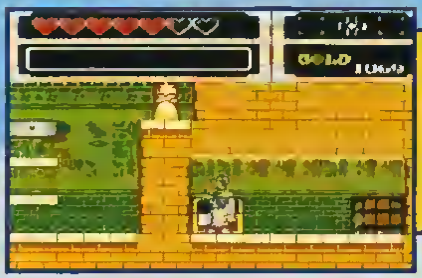
LA PYRAMIDE DU SPHINX

Rentrez dans la porte centrale, méfiez-vous des différents ennemis, genre gros ennemis quoi, des "bads", si vous voyez le genre.

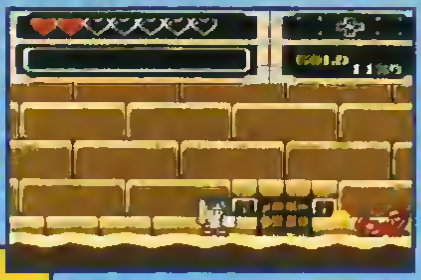
Vous pourrez aussi collecter différents objets.

Ensuite, vous arriverez dans l'antre du sphinx, qui, comme toujours, vous posera cinq questions ; si vous répondez au moins à quatre d'entre elles, c'est bonard, sinon...

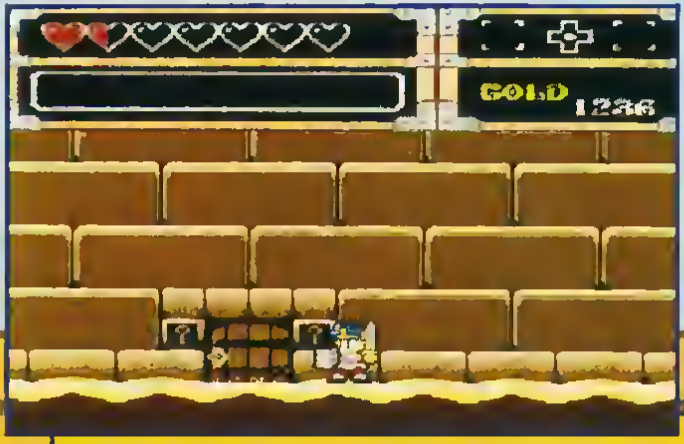




Shion pourra, après avoir répondu aux questions, sortir de la pyramide et prendre la porte de droite.

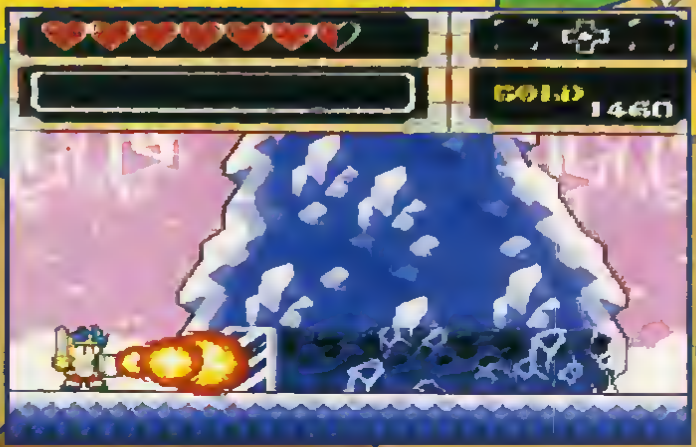


Il y trouvera différents objets.



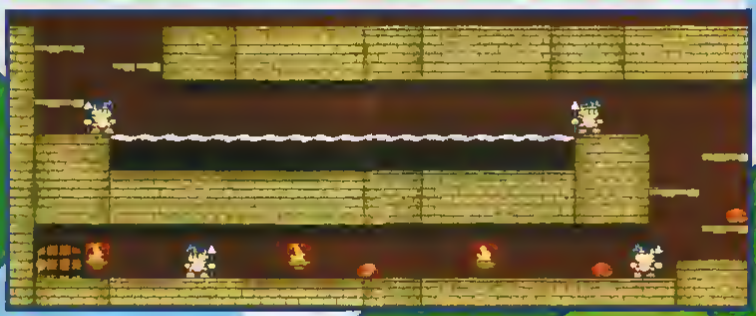
Ressortez et rentrez alors dans la porte située à l'extrême gauche où vous pourrez, non seulement collecter divers équipements, mais aussi trouver le téléporteur. Pour vous téléporter dans le monde des volcans, allez à droite, dans le village aux dragons, sauvegardez, et ensuite allez discuter avec le grand dragon qui se trouve en bas à droite...

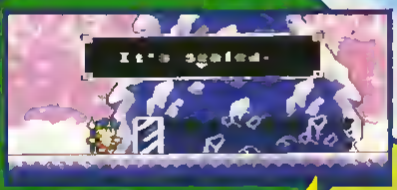
Il vous confiera un bracelet qui vous permettra de faire fondre la porte glacée qui se trouve dans les soubassements de la tour fortifiée.



LE MONDE DES GLACES

Une fois que vous aurez fait fondre la porte glacée, allez dans le village de droite (après avoir tué quelques monstres au passage !) sauvegardez et achetez des armes (achetez, en l'occurrence, les bottes Céramie qui vous empêcheront de trop glisser sur la glace). Retournez voir la voyante du village qui vous remettra un chat armé d'une faux, et je vous assure que les ennemis n'aiment pas vraiment ça, les coups de faux !

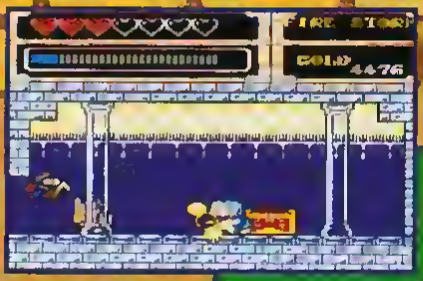


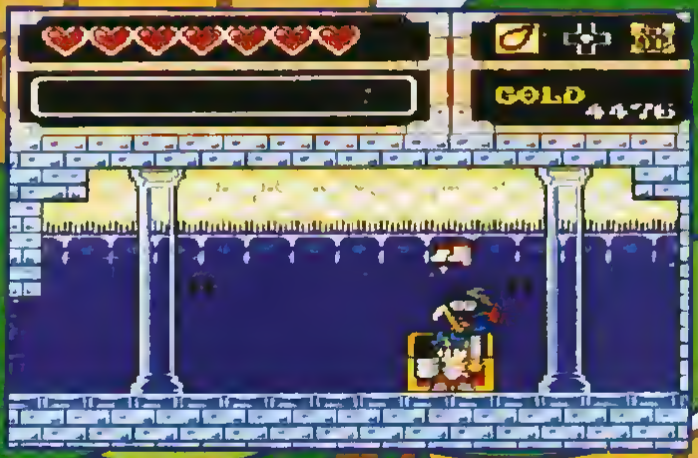


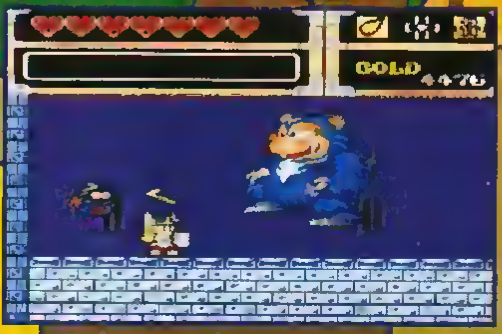
LE CHÂTEAU DES NEIGES

Il se situe à droite du village. A l'intérieur, par un jeu de cordes à tirer qui feront descendre d'autres cordes et ainsi de suite, vous pourrez accéder aux remparts du château.

Sur ceux-ci, vous devrez "liquider" la faune locale et prendre chacune des portes qui se trouvent en haut desdits remparts.

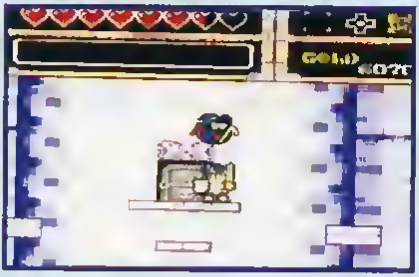






Derrière ces portes (elles sont au nombre de quatre), vous pourrez collecter divers gemmes, armures, coeurs, etc. Ensuite, grimpez sur l'une des deux portes centrales, pour accéder à la salle qui renferme le boss de glace.

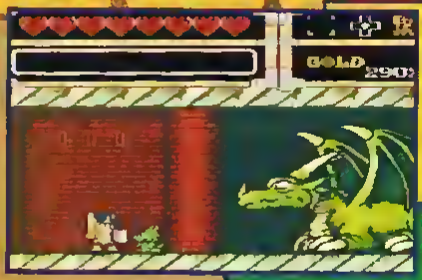
Mais la porte de cette salle est fermée et vous devrez d'abord poser les deux gemmes que vous avez récoltés dans les niveaux inférieurs, de chaque côté. Après cela... Direction le Big Boss.



BOSS 3

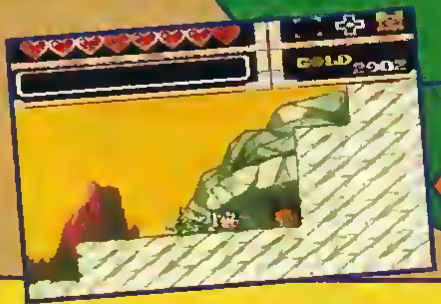
Il s'agit d'un méga bonhomme de neige, qui vous balancera sa progéniture à la tête. Pour le vaincre, pas de gros problème, vous montez sur les plates-formes qui se trouvent à sa hauteur et vous lui donnez un bon nombre de coups d'épée dans la figure... Et à vous la gloire, la fortune et le téléporteur pour le monde des volcans, plus exactement, le village des dragons !

LE VILLAGE AUX DRAGONS



Sauvegardez et achetez autant d'équipements que votre argent vous le permet. Allez parler au Grand Dragon en bas à gauche, il vous confiera son fils.

Allez avec votre curieux compagnon voir le mage, à l'intérieur de la maison située à droite du village, il vous demandera si vous avez bien tous les équipements de lilliputien, puis il désignera la porte derrière lui et vous irez la franchir d'un pas serein, ce qui vous transformera en un lilliputien !

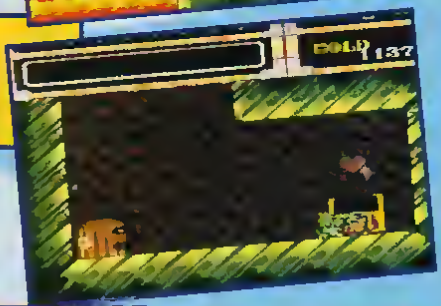


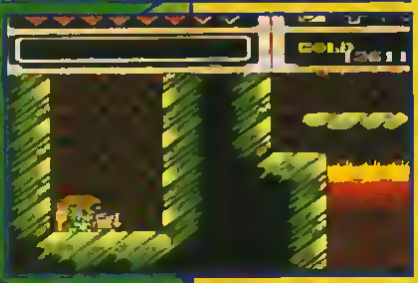
Vous pouvez maintenant vous rendre dans la petite porte à droite de la maison pour aller dans le monde des volcans (avant, vous pouvez -c'est même conseillé- retourner dans la pyramide et le temple Inca ; comme vous êtes extrêmement petit, vous pourrez, dans ces deux lieux, passer par tous les passages étroits dans lesquels il vous était impossible de vous glisser avec votre grande taille... Et là, à vous les coffres !).

LE MONDE DES VOLCANS

A l'intérieur du volcan, laissez-vous tomber au fond du puits, allez à droite, vous arriverez devant un bouton, sautez dessus et retournez à l'extrême gauche appuyer sur un autre bouton.

Dès que vous voyez la mare de lave, sautez dans celle-ci et vous découvrirez une salle secrète dans laquelle un coffre contenant un coeur vous attend.



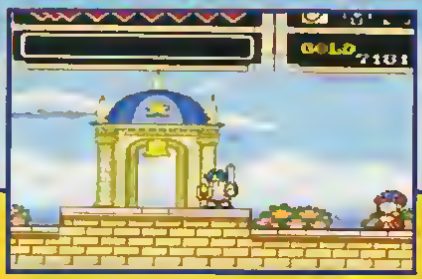


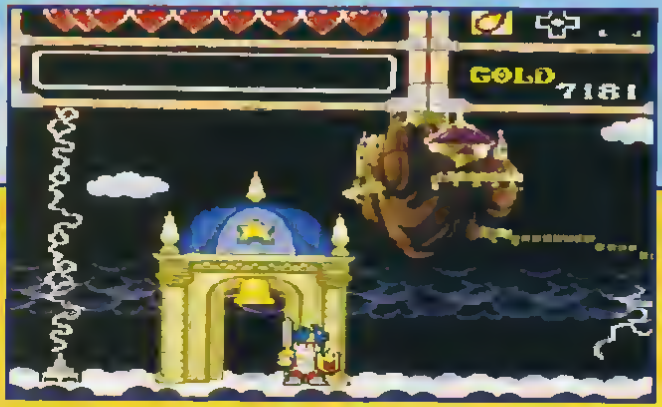
Prenez ensuite la porte et vous parviendrez dans une salle où des serpents vont essayer de vous enlacer, pas vraiment tendrement ! Arrivé en bas, ne prenez pas la porte de droite, mais allez sur la plus petite des plates-formes au-dessus de la lave et sautez dessus ; au bout d'un moment, vous verrez des blocs disparaître au-dessus de vous, libérant ainsi le passage qui mène au boss.

BOSS 4

C'est un dragon géant qui vous attend ; pour le détruire, prenez votre potion de puissance et trappez-le joyeusement ; il ne résistera pas longtemps à ce traitement de choc ! Une fois l'animal vaincu, retournez alors au village des dragons et remettez au Dragon-forgeron l'objet que le dragon géant vous aura laissé après sa mort.

VILLAGE DU DRAGON

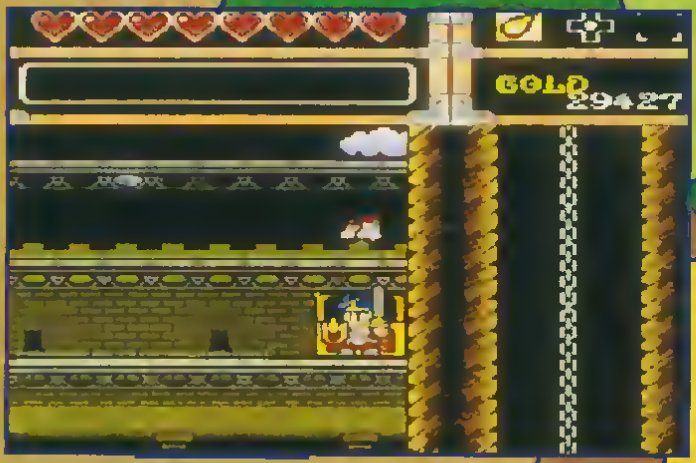


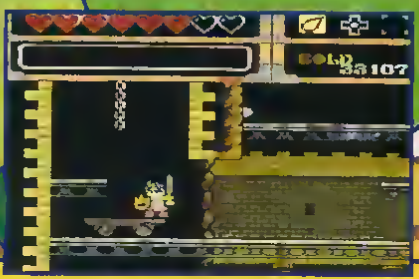


Retournez ensuite discuter avec le grand dragon du village, il vous expliquera comment et avec quel objet vous pourrez détruire la chose sans nom, semeuse de mort dans son palais maudit. Allez ensuite voir encore une fois le dragon-forgeron et il vous remettra alors l'épée des héros ; allez maintenant dans le palais nuageux de la tour fortifiée, dirigez-vous à droite et mettez-vous sous la cloche avec votre pad mis vers le haut ; vous vous retrouverez alors près du château des ténèbres !

LE CHÂTEAU DES TÉNÈBRES

Rentrez dans le château, laissez-vous tomber dans le deuxième trou, montez deux fois à droite le long des cordes, une fois à gauche et une fois à droite à la grande chaîne derrière les deux gargouilles bleues.

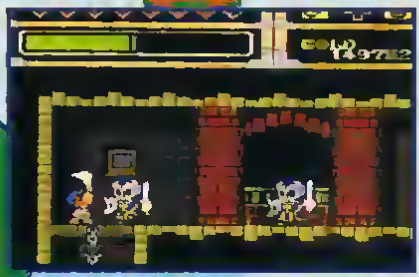




En haut de la chaîne, descendez prendre le coffre puis montez sur le Skate Board, il vous permettra, après avoir fait son petit bonhomme de chemin, de vous propulser à une corde qui serait inaccessible autrement. Au bout de cette corde, vous trouverez une salle contenant d'autres cordes qui vous permettront de vous hisser pour saisir plusieurs objets et autres coeurs... Prenez ensuite celle de droite qui vous mènera à une porte, là les mecs, va falloir être très attentif parce que c'est compliqué !!

Vous rentrez dans la porte et déboucherez dans une pièce où sera marqué "Exit" ; rentrez dans la même porte d'où vous venez de sortir et prenez toutes les portes que vous trouverez (faites bien ce que je vous dis ou vous vous retrouverez je ne sais où dans le château !).

Prenez ensuite la corde de droite, tuez les deux squelettes, montez à droite, tuez le dragon qui se trouve là et prenez la porte qui va apparaître.



Vous tomberez automatiquement sur une plate-forme, sautez sur celle qui se trouve en face d'elle, retournez sur la plate-forme de départ et ainsi de suite jusqu'en haut (les nostalgiques de Wonder Boy 2 comprendront !). Placez-vous tout en haut sur la plate-forme de droite et deux secondes après, elle commencera sa chute vertigineuse ; au moment où vous allez être propulsé dans le vide, faites un bond à droite de manière à vous retrouver sur un petit muret. Dès que vous l'aurez touché, il disparaîtra et laissera place à deux plates-formes ; il vous faudra recommencer votre petit périple en sautant sur les deux plates-formes en alternance ! Arrivé au bout de votre action, sautez sur la corde qui vous mènera à la porte du boss de fin de niveau.

BOSS 5

C'est, en fait, trois boss que vous devrez affronter. Pour cela, utilisez votre potion de puissance, trappez la tête du boss qui se présentera devant vous, quand elle tombera par terre, une deuxième poussera ; tapez dans la deuxième ; pendant ce temps, la première volera et vous lancera des boules de feu ; une fois la seconde tête tombée, une troisième poussera ; pendant que vous lui taperez dessus, les deux autres têtes vous agresseront (pas cool, la vie de héros !). Cet épisode est vraiment très difficile et il va falloir s'accrocher pour le passer ! Une fois la bête anéantie, retournez alors sous la cloche qui se trouve avant le château, et là, à gauche, vous trouverez un ascenseur qui vous conduira à un vaisseau spatial, lequel vous emmènera dans la base intersidérale du monstre sans nom (aïe) !

LA BASE SPATIALE

Cherchez, dans cet ultime repaire du mal, les portes blindées qui renferment les anciens monstres que vous avez déjà tués (avec votre équipement, ils ne résisteront pas plus de dix secondes !).

Après avoir vaincu ces monstres, grimpez à la chaîne centrale et entrez dans le repaire du monstre millénaire !

ULTIMO BOSS

Il a deux formes. Au début, il est protégé par une carapace : donnez-lui des coups d'épée dans l'oeil tout en évitant les lasers qui sortent des canons mobiles. Sa deuxième apparence est la même que la première mais sans carapace (hum..., il va pas faire long feu lui !) : donnez-lui des coups d'épée dans l'oeil avec votre potion de puissance, mais cette fois-ci, non seulement vous aurez les canons mobiles qui vous tirent dessus, mais également une scie circulaire, sur le sol, vous tailladera la pointe des pieds (ouille) ! Il va vous falloir une bonne dose de réflexes pour vaincre la bête ; c'est peut-être l'un des plus durs ennemis que vous aurez à détruire, alors bonne chance ! Vous aurez alors le plaisir de voir la fin du jeu, mais aussi celui d'apprendre que les aventures de Shion sont loin d'être terminées. Je ne vous en dis pas plus, salut les "Méga Forceurs" !

B

C

C

«ALEA JACTA EST»

HIT-PARADE

Voici le Hit-Parade des meilleurs jeux Sega. Vous avez été très nombreux, une fois de plus, à nous écrire. Ce **Hit-Parade** est VOTRE Hit. Pour le faire évoluer, envoyez-nous une carte postale avec la liste de vos cinq jeux préférés, en précisant si c'est sur Master System, Megadrive ou Game Gear, à l'adresse suivante : **Mega Force**, 100 avenue du général Leclerc, 93500 Pantin.

ARTS MARTIAUX — ACTION — SEGA HEROS — CLASSEMENT

JEUX DE ROLES — RÉFLEXION — COMBAT — STRATÉGIE

AVENTURE — SIMULATION — SPORTS

1 — 12e mois — Nombre de mois au Hit Parade.

MASTER SYSTEM

1 ASTERIX

2e mois

Après une bonne dose de potion, c'est la fête !

2 DONALD DUCK

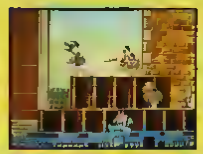
7e mois

On a beau être le meilleur, cela ne peut pas toujours durer.

MEGADRIVE

1 QUACK SHOT

6e mois



Le hit des hits prend la tête. (Donald...)

2 WONDERBOY 5

1er mois

Arrivée très attendue du petit gnome.

MASTER SYSTEM

3 — 7e mois

SONIC
Il résiste... Il résiste!

4 — 5e mois

SUPER KICK OFF
Toujours à l'entraînement...

5 — 9e mois

SUPER MONACO GP
Ça roule, ça dérape, ça glisse, rien que pour nos yeux.

6 — 9e mois

MICKEY MOUSE
Il est là...

7 — 2e mois

SPIDERMAN
Il tient la forme, notre super-héros...

8 — 5e mois

OUT RUN
Pas de commentaires!

9 — 1er mois

ALEX KIDD IV
Le Kidd est de retour!

10 — 9e mois

WONDER BOY III
Un classique qui ne vieillit pas.

11 — 9e mois

PACMANIA
Régime sec pour notre "boulophode".

12 — 1er mois

SAGIAI
Comme un poisson dans l'eau!

13 — 1er mois

WIMBLEDON
Balle jaune pour filet blanc, quelle belle entrée!

14 — 1er mois

KLAX
Dur... Dur, pour les méninges...

15 — 10e mois

SHINOBI
Trois petits tours et puis s'en va!

MEGADRIVE

3 — 1er mois

KID CHAMELEON
Le plus percutant des mutants déboule sur MD.

4 — 1er mois

ALISIA DRAGOON
Mmmh !... Qu'elles sont belles, cette année !

5 — 1er mois

TOKI
Que ne ferait-on pas pour libérer sa douce ?

6 — 2e mois

THUNDER FORCE 3
Attention, la force est avec lui...

7 — 1er mois

DESERT STRIKE
Fine stratégie pour gourmets apocalyptiques.

8 — 9e mois

SONIC
Bah alors, on faiblit ?

9 — 7e mois

STREETS OF RAGE
Méchant coup de barre pour les castagneurs...

10 — 1er mois

PHELIOS
Pégase, ou la légende ailée sera !

GAME GEAR

1 — 5e mois

SONIC
Toujours premier, comme à l'école.

2 — 4e mois

DONALD DUCK
Encore un effort, tu y es presque !

3 — 1er mois

AX BATTLER
Le glaive contre le Mal, pour le meilleur.

4 — 1er mois

FANTASY ZONE
Stabilisation en Hyper-espace.

5 — 1er mois

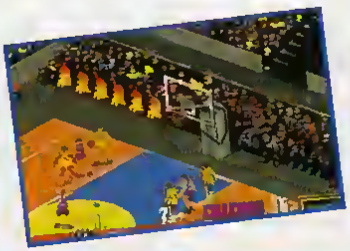
CHESS MASTER
Entrée, en lanterne rouge, de la stratégie à domicile.

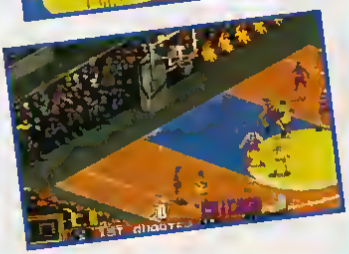
PREVIEW

MEGA DRIVE

D. Robinson SUPREME COURT

Après Lakers contre Celtics, un nouveau soft de basket-ball nous arrive, direct des US. Ceux qui se sentent l'âme d'un grand basketteur, mais sans avoir écouté leur maman pour manger de la soupe, vont être comblés. Les possibilités et les options du logiciel en font véritablement un grand jeu de sport à la portée de tous. Pour vous donner un ordre d'idée, voici quelques options que vous aurez à votre disposition au départ du jeu : match exhibition ou tournoi, formation d'équipes de 3 ou 5 joueurs, niveaux de difficulté (3) ou choix, choix des plus grandes équipes américaines, choix des joueurs en fonction de leurs capacités propres et, bien sûr, la possibilité de jouer seul contre la machine ou bien de jouer à deux l'un contre l'autre... Les règles du basket et tous ses coups sont scrupuleusement respectés. Et le fin du fin, c'est que l'animation est fluide, rapide, les couleurs claquent bien et on sait quel joueur on dirige. Que vous soyez amateur de basket ou pas, c'est un logiciel à posséder absolument. De bons moments en perspective... allez, passe-moi la balle ! **Editeur : ACME INTERACTIVE**





PREVIEW

MASTER SYSTEM

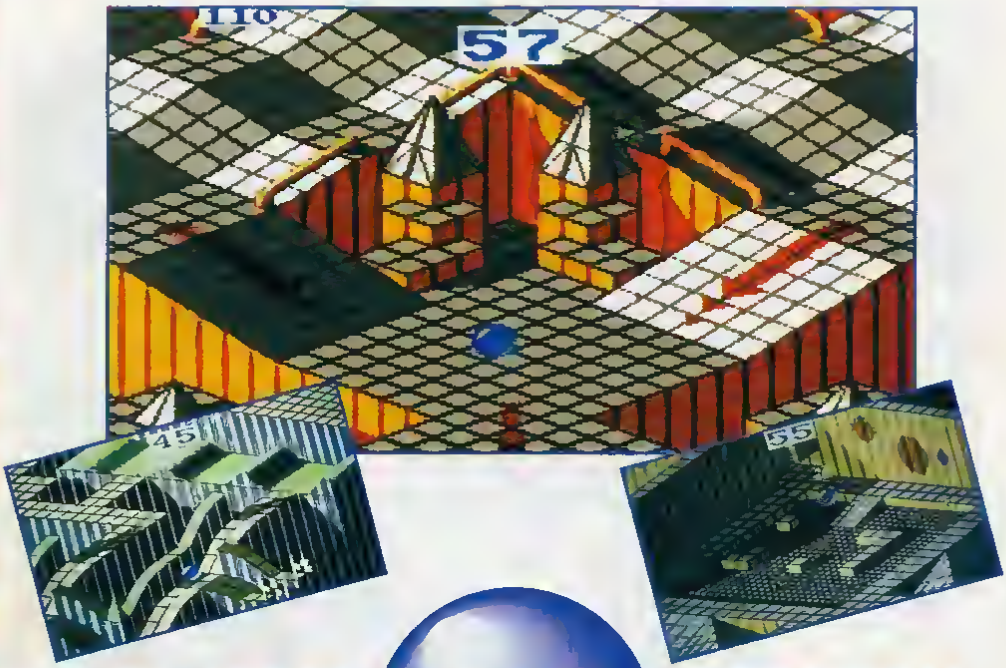
CHUCK ROCK

Le bon vieil homme des cavernes, dont la femme a disparu, fait une apparition sur Master System. Une nouvelle plutôt agréable à entendre dans la mesure où il était, en son temps, le meilleur jeu de plate-forme sur micro. Chuck Rock est un jeu très complet. En effet, Chuck saute, soulève des pierres, les balance, donne des coups de ventre, prend des taxis-ptérodactyles, bref, vous le voyez, vos possibilités d'action sont très variées. Mais les ennemis ne s'en laisseront pas conter et ils seront aussi dangereux que loutoques. Ainsi, tandis que vous gravissez une montagne, des oiseaux vous bombardent de leurs oeufs, ou mieux encore, lorsque Chuck doit tuer un ennemi, il peut lui sauter dessus, classique, ou lui lancer des pierres. Mais le plus amusant est certainement de donner des coups de ventre aux ennemis, ventre que Chuck entretient certainement avec des canettes de bière d'une marque allemande. Du point de vue musical, il est prévu que le très fameux "stone men orchestra" vous accompagne. Doté également d'une très bonne maniabilité, ce qui, après tout, se révèle indispensable pour un jeu de plate-forme, Chuck est vraiment un jeu détonnant. Avec son humour décapant ciblé "préhistoire" et ses possibilités d'action très fouillées, Chuck risque bien d'être le 'hit' Master System de la rentrée !

Editeur : VIRGIN

PREVIEW

MASTER SYSTEM



MARBLE MADNESS

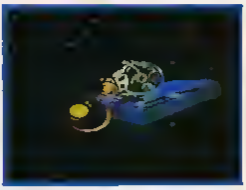
Voilà une petite sphère perdue dans des univers géométriques incroyablement tordus. Il faut, pour s'en sortir, atteindre le goal, l'issue, avant que les quelques secondes imparties pour cela ne soient écoulées ! Bien des embûches attendent la petite boule bleue sur sa route : des monstres tordus, prêts à la dévorer toute crue, des flaques d'acides qui la réduiront en cendres, d'autres sphères qui la pousseront dans le vide où elle périra, perdant ainsi un temps plus que précieux, ou encore aspirateurs géants surgissant sur les bords du chemin. Mais les ennemis ne seront, hélas, pas les seuls dangers du lieu ! Le seul relief du terrain sera largement suffisant pour faire de cette promenade un parcours infernal. En effet, cette petite balle se trouve être soumise aux intransigeantes lois de la pesanteur et de l'inertie. C'est ainsi que dans les pentes, elle prendra très vite de la vitesse. Conséquence de cette vitesse accrue, la manipulation sera plus délicate que jamais, et prendre les virages sans déraper malencontreusement sera un réel tour de force ! Et les ennuis ne s'arrêtent pas là ! Il faudra être vigilant et guetter du coin de l'oeil les ponts qui se lèvent et se baissent, les entonnoirs qui propulsent la tendre sphère on ne sait où... Toute une foule de dangers que seule l'expérience vous permettra d'éviter sans peine. Venir à bout des six niveaux qui composent ce jeu ne sera pas aussi facile qu'il y paroît. Chaque nouveau monde sera plus vaste, plus dangereux et plus densément peuplé de créatures bizarres et cruelles. A vous de trouver le chemin le plus sûr et le plus court parmi les diverses voies possibles. Attention, un mauvais choix sera synonyme de défaite, manque de temps oblige ! Un challenge géométrique, véritable course contre la montre intérieure !

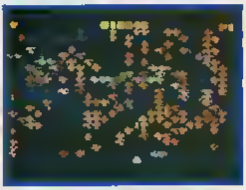
Editeur : VIRGIN

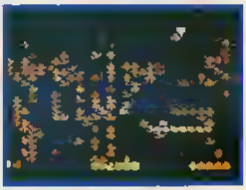
PREVIEW

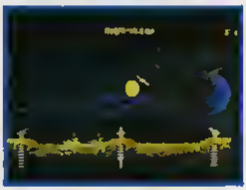
MASTER SYSTEM

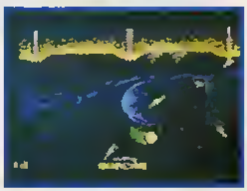
Arcade smash hits

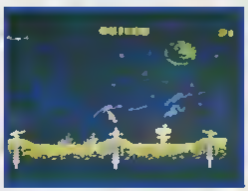












Voici une compilation de jeux, et pas n'importe laquelle puisqu'il s'agit de grands titres de l'histoire du jeu vidéo. Tout d'abord, vous partirez pour une chasse aux mille-pattes avec Centipede. Dans une forêt de champignons, il vous faudra abattre des cohortes entières de ces insectes palypèdes qui, petit à petit, descendront vers vous pour, comme d'habitude, vous mettre à mal. Au milieu de cette pagaille champignonnesque et insectoïde, des araignées, lézards et autres bizarreries de dame Nature viendront vous assaillir de tous côtés. Tirer dans le tas sera le seul mot d'ordre. Encore faudra-t-il faire vite et être précis car les champignons viendront arrêter nombre de vos tirs ! Après ce massacre en série chez les mille-pattes, vous pourrez passer faire un Breakout, traduisez un casse-briques. Dirigeant votre raquette, il faudra propulser la balle vers des murs de briques dans le seul but de les détruire. A chaque niveau, un mur de briques différent à détruire. A vous de trouver le point faible, la fente qui vous permettra d'anéantir le mur en un clin d'oeil. Plus vous tarderez dans votre mission purificatrice, plus la balle gagnera en vitesse, ce qui la rendra très difficilement contrôlable ! Mais ce n'est pas tout, car il vous reste encore une mission, sauver la planète grâce au célébrissime Missile Command. Cette fois, des missiles menacent d'anéantir la Terre. Aux commandes de trois batteries anti-missiles, il vous faudra viser juste et ne pas manquer un seul de ces missiles ! Malheureusement, les munitions de ces batteries anti-missiles sont réduites au minimum. Autant dire qu'une fois encore, il faudra se faire économe et qu'un seul tir n'atteignant pas sa cible sera une erreur irréparable. Trois jeux en un, beaucoup d'action en perspective !

Editeur : Virgin

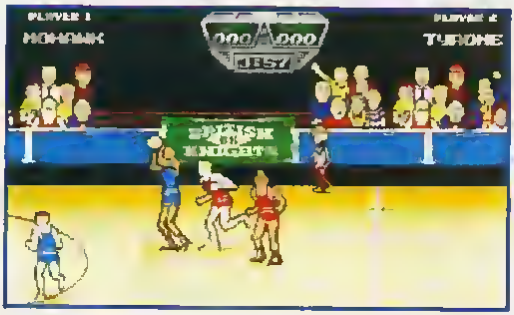
PREVIEW

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

ARCH RIVALS

Les simulations sportives sont déjà nombreuses sur Master System et surtout sur Megadrive, notamment les jeux de basket-ball, et c'est avec attention que nous jugerons cette nouvelle simulation de basket qui s'annonce haute en couleurs sur les deux machines. En effet, l'humour semble de mise puisque, d'entrée, les auteurs annoncent que toute ressemblance avec des personnages déjà existants serait pure coïncidence ! Quelques scènes d'introduction montrent en effet un coach, ressemblant à celui d'une certaine équipe de Chicago, en train de scander le fait que gagner

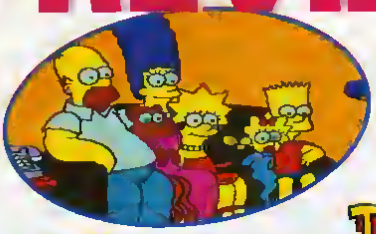


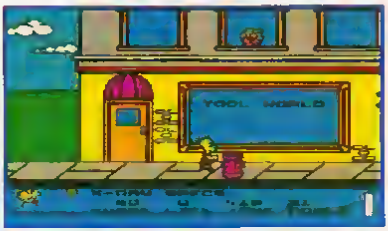
est l'essentiel ! Tout le reste est à l'image de cet humour. Il suffit de détailler les tronches des huit joueurs proposés pour juger de leur envie d'en finir "fissa" avec l'adversaire. Vous avez Mohawk l'Iroquois, Reggie l'américain ou encore Hammer le roi du rebond ! Lorsque vous avez choisi le jeu, seul ou à deux, les équipes se rencontrent (Los Angeles, Natural High, Brawl State, Chicago) et le joueur que vous contrôlerez, le jeu commence. Il s'agit d'un Two on Two (deux contre deux) qui se joue sur la totalité du terrain, un véritable match en fait ! La vue du terrain est de 3/4 et les joueurs sont en 3D. Le match se joue dans le sens de la longueur et le décor scrolle latéralement. De nombreux mouvements et combinaisons sont possibles. Lorsque votre camarade possède la balle, vous foncez hors de l'écran vers le panier adverse et il vous fera une passe longue si vous appuyez sur le bouton A. Ceci n'est qu'un exemple parmi d'autres combinaisons. Les paniers sont même possibles de loin. Cette simulation s'annonce belle, violente et maniable. Wait and see !

Editeur : ACCLAIM

PREVIEW

MASTER SYSTEM MEGA DRIVE





THE SIMPSONS

VS THE SPACE MUTANTS

Bart Simpson, le teenager pré-pubertaire national US, arrive sur Master System. L'adaptation du feuilleton qui fait craquer tous les ados américains, et maintenant les français, pointe le bout de son nez chez SEGA et en deux versions siouplait : Master System et Megadrive. Cette fois-ci, le p'tit blond en culotte courte voit débarquer dans notre bonne vieille ville de banlieue, Springfield, de méchants extra-terrestres qui n'ont qu'une ambition, comme tout E.T qui se respecte : envahir la ville, et par là-même, les Etats Unis... Mais, fai de Simpson, ça ne va pas se passer comme ça...

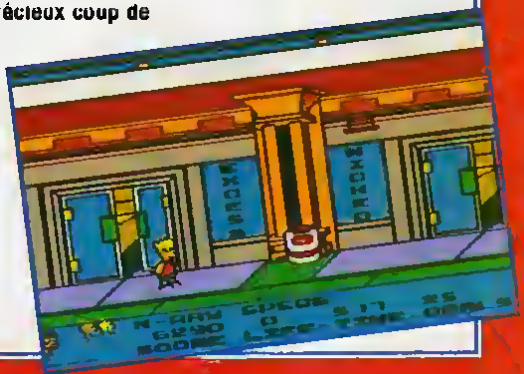
Le principe de ce jeu que l'on pourrait qualifier d'aventure/plate-forme consiste, au cours de cinq stages tous aussi variés les uns que les autres, à trouver des goals. Dans le premier niveau, il faut "tagger", ou bien transformer par un autre moyen, tous les 24 objets violets, violets parce qu'irradiés par les vilains pas beaux venus d'une autre galaxie. Si cette formalité n'est pas remplie par Bart, avec votre aide bien sûr, une barrière vous bloquera à la fin du parcours et vous empêchera d'accéder au boss.

Seconde mission, valable pour chaque niveau : vous devez, en utilisant les lunettes à rayons X (qui ne servent pas à déshabiller ceux que vous matez), repérer d'éventuels E.T qui se seraient transformés en humains, et leur sauter sur la tête. Chacun d'eux vous rapportera une des lettres qui forment le prénom d'un des membres de la famille Simpson. Dans le premier niveau, le mot "MAGGIE" doit être reconstitué, et ainsi, cette dernière viendra, malgré votre dernière dispute, vous donner un précieux coup de main pour lutter le boss.

Des rues de Springfield, au centre commercial, en passant par la centrale nucléaire où travaille Papa Simpson, la forêt et le musée d'histoire naturelle, vous allez connaître la ville par cœur. D'autant plus que les "continue" sont limités et que la mortalité laisse parfois à désirer. Le reste en fait un jeu sympa pour amateurs de jeu de plates-formes.

David Vincent vous l'avait bien dit : 'ils' sont parmi nous !

Editeur : FLYING EDGE / ACCLAIM



Les photos présentées ici ont été prises sur MASTER SYSTEM.

PREVIEW

MEGA DRIVE

super Monaco GP II

Les photos vous mettent rapidos illico presto dans l'ambiance de ce grand jeu de course F1 : ça va "speader à dont les manettes"... Dès le départ, sur l'incrustation d'une des photos du champion du monde de F1, vous avez le choix entre 3 modes de jeu : les circuits sélectionnés par Ayrton soi-même, le mode Practice où vous pourrez visionner tous les tracés de circuits avec la stratégie dictée par Senna pour chacun, les options telles que la gestion des commandes sur la manette et, bien sûr, le championnat du monde composé de 16 Grands Prix. Ensuite, c'est à vous de jouer. Une fois le volant en mains, toutes le "warm up", c'est-à-dire la séance d'essais qui déterminera votre position sur la grille de départ. Puis attaquez la course avec 18 partants à chaque épreuve et 3 tours de piste avant de pouvoir écraser le commissaire de course qui agite son drapeau.

Jolie intense.

Les effets sonores sont plus faibles que sur Super Monaco Grand Prix, mais la résonance est surprenante lorsque vous passez à fond sous les tunnels.

En ce qui concerne les décors de circuits, ça change vraiment à chaque fois. SEGA ne s'est pas contenté d'ajouter un pont ou un arbre, chaque décor de circuit est entièrement redessiné (son tracé aussi, bien sûr). L'animation est hyper fluide, et -bon point par rapport à la première version- les commandes répondent beaucoup mieux et surtout sont beaucoup moins brutales... c'est à croire qu'ils ont installé une direction assistée sur la Mc Laren.

Super Monaco GRAND PRIX II est, de toutes façons, le top sport auto F1 sur console, même par rapport au numéro 1... alors vivement qu'il arrive !

Editeur : SEGA

MEGASCORE

ces gars sont plus forts que toi !

Ce mois-ci beaucoup de scores au sommet, mais comme dans le précédent numéro, il nous a fallu choisir parmi les meilleurs et diversifier les genres. Nous vous remercions d'avoir répondu unanimement à notre appel, ainsi que pour tous ces Curriculum Vitae détaillés que nous avons eu le plaisir d'éplucher dans les moindres détails. Certes, ce n'est pas pour autant qu'il faut vous endormir sur vos lauriers. Continuez à nous envoyer vos cartes postales ainsi que vos Mega Scores, toujours avec une attestation sur l'honneur SVP, sinon c'est de la triche (nananananère !) à MEGAFORCE, "Megascores", 100 ave du Général Leclerc. 93500 PANTIN. A vos cartes, prêts... Photo !

GAME GEAR

JOE MONTANA 163 à 7 Cohen Mathieu Tours
Même les Giants de New York n'auraient pas su faire mieux, c'est pour dire !

WONDER BOY 448270 Massimi Pascal
Entrecasteaux. *Aventure.. Aventure ! Est-ce que j'ai une fête d'aventure ? Ben oui ! Pourquoi ?*

SONIC 1240350 Neujean Pierre Raphèle les Arles
Vraiment très fort, surtout quand on connaît les réelles difficultés que l'on peut rencontrer sur la version GG.

PENGO 103480 Cordeil Baptista Crest
Y en a qui dorment avec la Game Gear sous l'oreiller... Hein !

Mathieu COHEN a 13 ans, il adore le foot sur sa Game Gear, mais il est lui-même un grand sportif et pratique le basket-ball

MEGA DRIVE

ROBOCOD 8707750 Franik J-François
St Mathurin. *Pond ! James Pond pour les intimes, et vous ? J-François, c'est ça !*

THUNDER FORCE 6027750 Raimon Jérôme
Dinan. *Espace ! Frontières de l'infini.. Tout y est possible, même les scores les plus incroyables.*

OUT RUN 40898800 Mace Eric Roysi en Brie
Score vraiment incroyable sur une simulation automobile pourtant pas des plus faciles

SONIC 45300100 Phaysomphot Anouson Puteaux
La p'tite boule, elle monte.. Elle monte !

J-J Franik a 14 ans, s'éclate sur sa Megadrive, et a réalisé 2 autres très beaux scores, sur Sonic et Thunderforce III

MASTER SYSTEM

BUBBLE BOBBLE 1555330 Gargadennec Gaël
Frontignan. *Après les bulles, on se demande ce que Gaël va pourvoir se mettre sous la dent.*

GHOULS'N GHOST 10434400 Greffe François
Meaux-Beauval. *Bahbahbah ! Que les spectres soient damnés .*

ASTERIX 314700 Chéca Jean-Marie Montpellier
C'est la fête aux Romains, et Jean-Marie en sait quelque chose.

ALEX KID 3 4065200 Léger Jonathan
LesVignesRoucelles
Ah, l'amour, ça vous donne des elles !

Gaël Gargadennec ne nous dit pas grand-chose sur sa carte, mais il a droit à toutes nos félicitations

François Greffe a 14 ans, est en 5ème, s'intéresse au Judo, à l'électronique, et évidemment à SEGA, avec sa Master System II !

NOUVEAU

7 JOURS SUR 7 DES NEWS

24 HEURES SUR 24 DES INFOS

LE 1 ER CLUB D'ECHANGE EN DIRECT !!

36-15 ShootAgain

LE PLUS GRAND CLUB D'ECHANGE DE FRANCE. ShootAgain

CHAQUE JOUR UN NOUVEAU STOCK !

+ DE 400 CARTOUCHES DONT 150 SUR MEGADRIVE

LISTE COMPLETE SUR LE 36-15 SHOOT AGAIN

UN SERVICE VPC RAPIDE ET SIMPLE

TARIF : 1 JEU CONTRE 1

Super Famicom	150 F
Megadrive	100 F
PC Engine / Core Grafx	80 F
Master System	75 F
Game Boy	50 F

TARIF : 2 JEUX CONTRE 1

GRATUIT !

Frais de port à notre charge !

30 FRS DE PORT.

Bon à découper puis à retourner rempli à :
"Le plus grand club d'échange de France"
SHOOT AGAIN, 145 rue de flandre 75019 Paris.

☐ Jenvoie 1 jeux contre 1 en réglant la somme correspondant à ma console + 30 frs de port
☐ Je donne 2 jeux contre 1 et bénéfice de la GRATUITE des frais de retour en cas d'acceptation.

Je donne : .....

Je désir : 1er .....

10ème .....

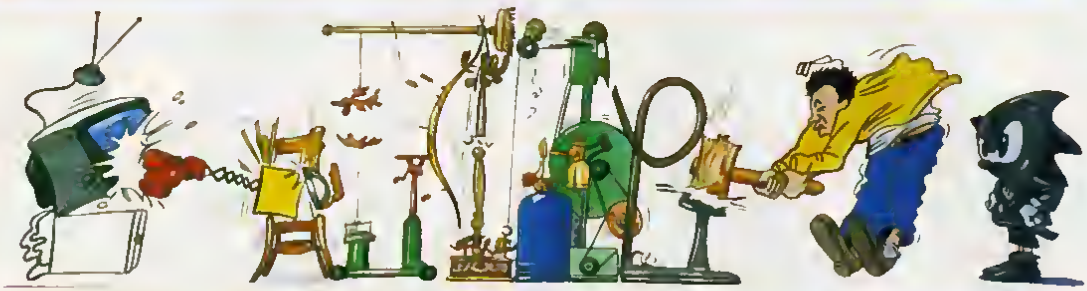
Je possède : ☐Une Megadrive japonaise, ☐Une Megadrive française, ☐Une Super Famicom japonaise, ☐Un Gameboy, ☐Une Master System, ☐Une Core Grafx, ☐Autre.

Je paie : ☐ Au facteur, ☐ Par chèque ci-joint, ☐ Par mandat lettre.

Nom : .....
Prénom : .....
Code postal : .....
Ville : .....
Adresse : .....

Tél : ..... Date : .....

LES SECRETS DE MAITRE SEGA



Maître SEGA est très très fort, et chaque mois, il nous fait profiter de ses astuces. Mais vous aussi, vous êtes très forts et nombre d'entre vous nous ont déjà envoyé leurs astuces, gagnant ainsi l'un des nombreux cadeaux "SONIC" : tee-shirt, trousse, ceinture, casquette, pin's, sac, etc. Comment faire? Pour chaque astuce, prenez un bout de papier, inscrivez-la dessus en n'oubliant pas de mentionner vos coordonnées, le titre du jeu et le modèle de console utilisée. Renvoyez le tout sous enveloppe timbrée à : **MEGAFORCE, " Maître SEGA", 100, avenue du Général Leclerc, 93500 PANTIN.**
Si vous êtes intéressés par les cadeaux SONIC, sachez que vous pouvez aussi les commander directement, en nous demandant – à la même adresse – le "Catalogue".

MEGADRIVE

DICK TRACY

ROUND 2 :
SCENE A :
DESTINATION 7TH STREET WAREHOUSE.

Hommes en gris : ils sautent au-dessus de vous, puis viennent derrière vous avec un couteau. Tuez-les avant qu'ils ne soient trop près de vous.
Hommes en pourpre : ils vous tirent dessus près du début de l'écran, derrière ou devant vous. Sautez au-dessus des balles.

ROUND 2 :
SCENE C :
A BROWBEATING UNDER THE EL.
La bagarre : faites attention, il apparaît au premier plan, quand vous vous y attendez le moins ! Pour éviter la dynamite qu'il envoie, minutez votre saut pour que la dynamite atterrisse lorsque vous êtes encore en l'air.

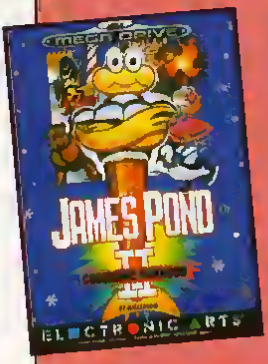
Maître SEGA

MASTER SYSTEM — HEAVYWEIGHT CHAMP

Pour avoir les super coups de poings, faites Start 1 et 2 simultanément. Laissez vos doigts appuyés jusqu'à ce que le compteur, en bas de l'image, soit rempli de flèches rouges. Puis lâchez les deux bootons pour donner les super coups de poings.

Gilbert Descombes a gagné le sac banane Sonic !

MEGADRIVE — JAMES PONDII



A la mission numéro deux, après avoir délivré tous les poissons, il faut aller à gauche du tuyau d'entrée, sur la touffe d'algues, et on se retrouve ainsi directement à la mission numéro cinq.

Maître SEGA

MASTER SYSTEM — GOLDEN AXE

Pour avoir un second Continue, quand le message Game Over apparaît, allez en haut et appuyez sur les 2 boutons, le tout simultanément.

Fabienne RAVANT a gagné la trousse Sonic !

MEGADRIVE — ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE

ROUND 6 : La forêt Hiho.
C'est probablement le niveau le plus difficile. La meilleure chose à faire est d'utiliser le Pedicopter pour parcourir tout le niveau en haut de l'écran. Si vous choisissez d'aller tout le long en bas, donnez des coups de poings aux arbres, et cela tuera les "Woodcuters".
Observez bien les arbres à cause des gorilles. Allez tout le long vers la droite, et vous rencontrerez l'ours. Soyez certain d'être équipé avec le Necklace, avant de le rencontrer. Suivez la même opération que pour combattre la princesse.

Maître SEGA

MASTER SYSTEM — PRO WRESTLING

Pour gagner les matches facilement, il faut vous mettre au milieu du ring et attendre que votre adversaire vienne vers vous. Ensuite, donnez-lui des coups de pieds. Au début, il se relèvera trop vite et vous n'aurez pas le temps de le plaquer au sol, mais, en répétant l'opération trois ou quatre fois, il se relèvera moins vite. Vous pourrez alors le plaquer et gagner le match.

François Patine a gagné la ceinture Sonic !

Ne ratez pas le prochain numéro de MEGAFORCE !

Dès le 7 juillet en kiosque, un "must" pour bien démarrer l'été !

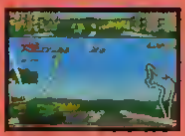
MEGADRIVE — STREETS OF RAGE

Pour avoir une fin différente, mettez-vous en mode deux joueurs, et quand le dernier Boss vous pose une question, l'un des joueurs répond par oui et l'autre par non. Celui qui a dit oui devra alors tuer son coéquipier. Quand c'est fait, le Boss repose une question, répondez maintenant non. Vous devrez alors le tuer et ensuite vous verrez l'horrible séquence finale.

Fabien Saumer a gagné la ceintare Sonic !

MEGADRIVE — SUPER MONACO GP

Laurent Deflots a gagné le Tee-shirt Sonic !



COURSE 15 : si vous avez un accident, vous pourrez voir la fin du jeu !

```
0Q76 2ILM F200 0000
0010 B10F B324 5D76
CA89 EGC1 0000 0002
0000 0000 F200 2CAC
```

CONSEILS UTILES. Pour recevoir la Super Licence : dans la version arcade du jeu, si vous atteignez les 4600 points de pilote, vous recevrez la Super Licence.

MASTER SYSTEM — GOLVELLIUS

Pour accéder au Sound Test, commencez une nouvelle partie et lorsque vous verrez à l'écran Kelesis marchant vers le tunnel, appuyez simultanément sur la diagonale haut-gauche et sur les boutons 1 et 2.

Vincent Desmarais a gagné la casquette Sonic !

MEGADRIVE — TOE JAM AND EARL

Au level 1, tout en haut à droite, il y a une petite île avec plein de cadeaux. Pour s'y rendre, il vous faut soit des Rocket-Skates, soit des Icarus Wings ou un Intertube (la bouée). Comme au Level 1, il n'y a pratiquement aucun cadeau, il est préférable de monter chercher un des trois objets au Level 2, pour ensuite se laisser tomber au Level 1.

Au Level 1, tout en bas à gauche, il y a encore une île. Si vous vous laissez tomber dans le trou au centre de l'île, vous arriverez au Level 0. Demandez une limonade (une vie) ou allez prendre un bain (Energie).

Pour avoir plus de chances de réunir les dix pièces de votre vaisseau, choisissez au début de votre partie le mode "Random World". Ainsi, à chaque fois que vous finissez un tableau et que vous êtes dans l'ascenseur, laissez le bouton C appuyé.

Maître SEGA

MASTER SYSTEM — WORLD CUP ITALIA 90

Après avoir sélectionné votre équipe, une page apparaît vous faisant voir tous les groupes ; appuyez sur "Pause" autant de fois que vous le voulez et vous chamboulerez tout.

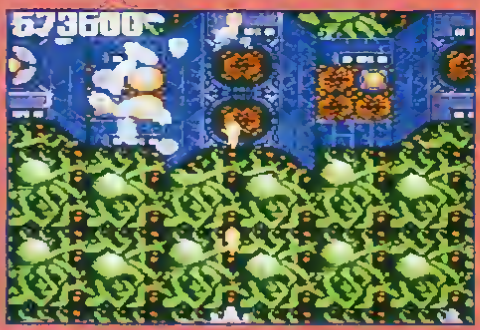
Fabien Marvani a gagné la ceinture Sonic !

MASTER SYSTEM — POWER STRIKE

Pour aller très loin, prendre 3 fois l'arme 1 et tirer sans arrêt devant et sur les côtés.

Un round 0 existe. Pour le découvrir et poovoir y jouer, il faut terminer tous les stages et voir la fin du jeu. Ensuite, à la présentation du jeu, appuyez sur l'option "Continue" et voos découvrirez le Round secret qui est en fait le Round 1 rose, mais bien plus rapide.

Maître SEGA



MEGADRIVE — DYNAMITE DUKE

MISSION 4 : LE TUNNEL. Tirez sur les rochers pour trouver les objets utiles.

BOSS : Commencez par lui tirer dessus, puis, quand il arrive près de vous, alternez en donnant des coups de pieds et en vous accroupissant pour éviter les coups de poings.

Patrick Bloch a gagné un sac banane Sonic !

MEGADRIVE — SUPER THUNDER BLADE

ROUND 2 : LES CAVERNES.
C'est un round assez difficile à passer. Pour passer à travers les cavernes, restez approximativement au centre de l'écran, de cette manière, vous pourrez voir le chemin devant vous. Il y a trois ensembles de cavernes.

Pour détruire les avions d'attaque, appuyez continuellement sur le bouton "C" et tirez sur le côté gauche de l'avion, puis sur la droite, et enfin au milieu

Didier Carmina a gagné la ceinture Sonic !

MASTER SYSTEM — RAMPAGE

Pour avoir un mode "Continue" supplémentaire, attendez que "Game Over" soit affiché, alors appuyer sur le bouton 2 et la direction bas et gauche de votre Joypad. Mais attention, cette opération ne marche que deux fois de suite.

Didier Ravanant a gagné le tee-shirt Sonic !

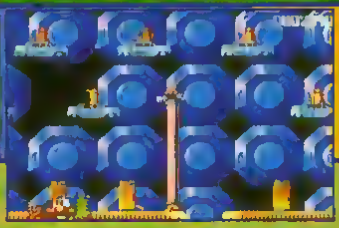
MEGADRIVE — SONIC

Au niveau 1/3, quand vous vous trouvez au pied d'un mur avec un ascenseur et un tremplin dans le palmier, remontez sur la pente et mettez la manette en BAS à DROITE. Vous défoncerez alors le mur, ce qui vous évitera de passer par la falaise.

Sylvie Valant a gagne la casquette Sonic !

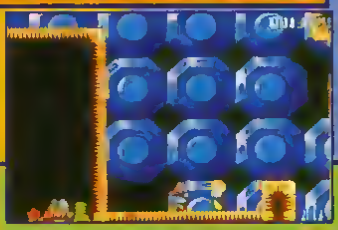
JAMES POND II CODE NAME : ROBOCOD MEGADRIVE

LEVEL 5 STAGE 5



C'est un Stage en S qui vous attend ; pas grand-chose à dire, sinon que c'est tout droit (enfin, tout droit en S quoi !) ; à chaque rondeur de ce parcours sinueux, vous trouverez une salle remplie de bonus.

DEUXIÈME PARTIE



Tout au bout de ce Stage, vous trouverez la borne de téléportation, mais avant de la prendre, sautez et rentrez dans le petit espace qui se trouve en haut à droite et qui contient un max de bonus ; après cet interlude bénéfique, vous pourrez prendre la borne, et en avant le Stage 6 !

LEVEL 5 STAGE 6

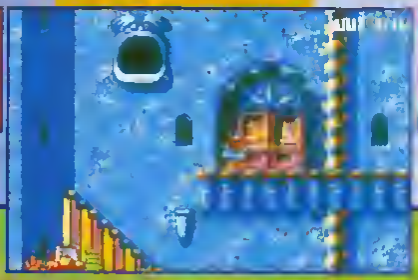
Quand vous commencez ce Stage, avancez un petit peu puis sautez en haut à gauche de l'écran ; vous atterrirez sous un grand paquet-cadeau contenant une voiture géante ! Je ne vous explique pas, un poisson dans une voiture, on aura tout vu !

Avec votre magnifique bolide rouge, vous traverserez tout le Stage sans embrouille et arriverez plus loin à une intersection. Prenez pour commencer le chemin du bas, délivrez les pingouins puis remontez prendre le chemin du dessus pour vous téléporter (allez Fangio !).

LEVEL 6

Le boss, c'est une voiture cette fois ! Elle vous crachera à la tête ses maudits enfants ; toujours la même tactique de la boule sur la tête et quatre coups plus tard, elle retournera à la ferraille !

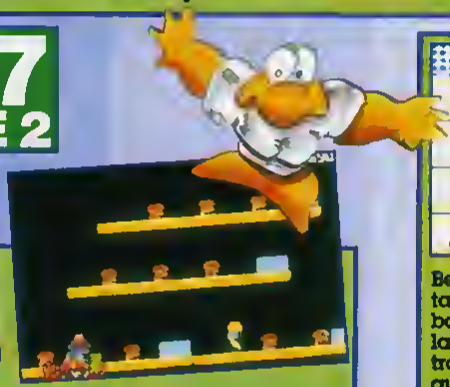
LEVEL 7 STAGE 1



Le monde "petit bateau et baignoire" vous attend, bonne trempette !

Sautez la tête la première dans le paquet-cadeau et vous vous mangerez, sur le coin de la nageoire, une pure baignoire en fonte ; mais ne vous inquiétez pas, elle vous sera plus bénéfique que maléfique ! Quand vous sauterez dedans, elle se mettra, tel un F-22 Interceptor à réaction, à décoller et à se promener parmi les bulles de savon contenant, comme tout le monde le sait, des bonus (regardez bien dans votre bain, vous en verrez peut-être, qui sait ?). C'est un petit tableau qui rapporte beaucoup de points qu'il serait bête de manquer ! Vous pourrez prendre ensuite votre téléporteur.

LEVEL 7 STAGE 2



Allez directement à droite, vous trouverez presque automatiquement deux savons dans lesquels vous sauterez, vous retrouvant ainsi dans une salle secrète. Sympa, non ?

Beaucoup plus loin dans le tableau, vous trouverez une baignoire géante dans laquelle vous plongerez et trouverez des sous-marins et autres poissons poulpes (vraiment les mecs, méfiez-vous des baignoires, elles contiennent n'importe quoi !).

LEVEL 7 STAGE 3

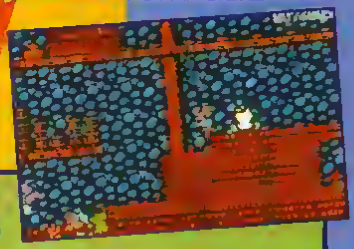
Dans cet univers à la "688 Sub Attack", vous devrez prendre trois pingouins disséminés dans le jeu. Profitez-en aussi pour grappiller les divers bonus et autres vies supplémentaires !

Continuez votre parcours à la Némo et vous découvrirez, dans un sous-marin qui se trouve au milieu du Stage, l'entrée d'une salle aux trésors. Plus loin, vous trouverez l'éternel téléporteur

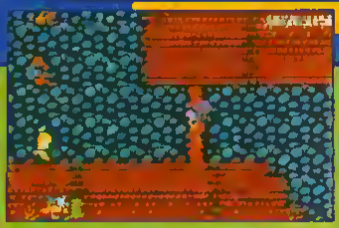
LEVEL 7 STAGE 4

Ce Stage est en fait un énorme cimetière de bateaux-pirates, et comme tout bateau qui se respecte, il y a une cale secrète, alors...

Vous trouverez un premier bateau d'où vous pourrez rentrer dans une salle aux trésors, et ils sont nombreux, les bougres !



Tout au bout de ce Stage sous-marin se trouve le bateau-pirate qui vous mènera vers le prochain Stage. Dans le bateau, vous trouverez les derniers pingouins à délivrer ; cette tâche accomplie, vous pourrez vous faire transmuter dans une autre dimension.



Et une téléportation, une !

LEVEL 7 STAGE 5

Vous commencerez par un passage sur un pont, tandis que des blocs de savons essayeront de vous écraser ; pas cool, ça !

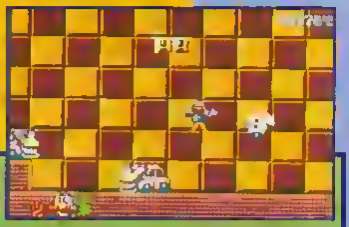
Vous pourrez trouver, plus loin, une pluie de tranches de pastèques, qui vous seront d'un grand réconfort !

Encore un chouia plus loin, vous pourrez vous téléporter.

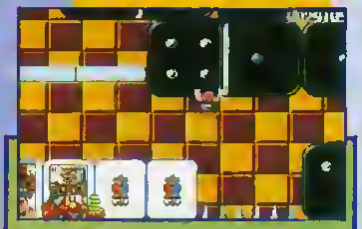
LEVEL 7 STAGE 6

Très court comme Stage, il suffit de bien prendre le chemin du dessus, et le tour est joué !

LEVEL 8 STAGE 1



Heu.. des voitures et des anges, bizarre ça !

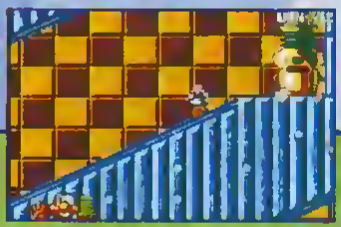


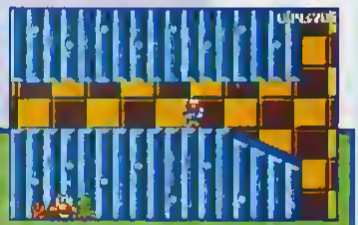
Petite escalade, au-dessus des piques !

Juste après le passage au-dessus des piques, vous trouverez un passage secret, mais avant d'y accéder, vous devrez au préalable prendre le pingouin qui s'y trouve ; ensuite, précipitez-vous vers la droite et vous vous retrouverez dans un bonus stage. Prenez tous les bonus et les vies, puis passez au Stage supérieur.

Vous arriverez, au cours du jeu, à un passage où vous serez obligé d'escalader un château de cartes. Traversez-le plutôt par dessous, grâce à un passage secret ; c'est plus cool, non ?

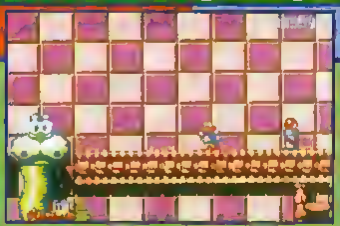
LEVEL 8 STAGE 2





C'est un chemin en S vertical que vous allez emprunter. Arrivé tout en haut dudit chemin, prenez le passage qui se trouve en haut à gauche et dans celui-ci, si vous parvenez à prendre le nouveau passage qui se présente à vous, il vous mènera au Stage suivant.

LEVEL 8 STAGE 3



Petit Stage rempli de reptiles. Vous devrez simplement emprunter des échelles qui vous mèneront tout bonnement au Stage suivant !

LEVEL 8 STAGE 4

Pas grand-chose non plus à dire pour ce Stage, sinon de vous méfier des bonshommes de neige qui essayeront de vous mener la vie dure !

LEVEL 9

Vous devrez affronter la dame de coeur, qui essayera de vous mettre une carte sur le coin de la tronche, bobo la carte qui fait quatre mètres sur quatre ! Aidez-vous des paliers disposés le long de l'écran pour sauter sur la tête de l'infâme reine mégalomane, qui ne supportera pas longtemps cette mise en plis particulière.

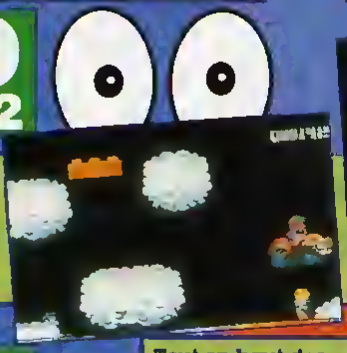
LEVEL 10
STAGE 1

Tout au bout de l'écran, vous trouverez un téléporteur ; ne le prenez surtout pas, mais agrippez-vous plutôt au plafond et laissez-vous tomber dans le trou qui se trouve à droite ; vous atterrirez sur un autre téléporteur qui vous mènera dans une étape bonus !

Le monde des Legos et des soldats anglais ! Récupérez les éternels bonus et autres pingouins en grimpant sur les briques de plastique de notre enfance !

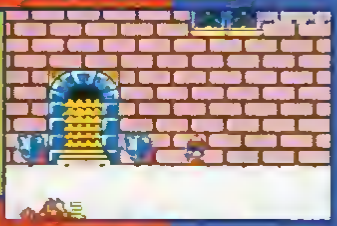
LEVEL 10
STAGE 2

Vous atterrirez dans un Stage où vous pourrez prendre des véhicules tels l'avion, la voiture ou la baignoire ! Le père Pond n'aime pas marcher à pied, fainéant va !



LEVEL 10
STAGE 3

Vous commencerez ce Stage au pied d'un terrible château où vous combattrez des soldats en fuite et autres oiseaux de mauvaise augure !



Tout en haut des remparts, vous pourrez accéder aux nuages où vous pourrez récupérer divers (et d'été, elle est pas neuve, hein ?) bonus. Laissez-vous tomber ensuite en bas du château, vous accèderez à une autre partie du castel ; en vous positionnant au milieu de celui-ci, vous pourrez vous accrocher et pénétrer dans un rectangle contenant un téléporteur qui vous amènera dans un autre bonus stage.

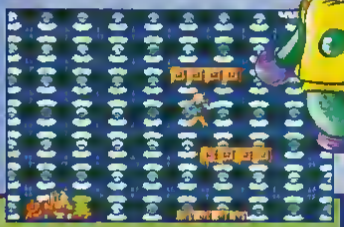
LEVEL 10 STAGE 4

Dans le grand paquet-cadeau, vous trouverez un avion et pourrez, au passage, récupérer plusieurs bonus, puis vous emprunterez le téléporteur de droite.

LEVEL 10 STAGE 5

Avec votre beau n'avion, vous allez pouvoir vous envoler le long des murailles du château et, juste après, de l'autre côté de celui-ci, plongez dans le vide pour prendre le téléporteur (encore un qui a joué à Afterburner !).

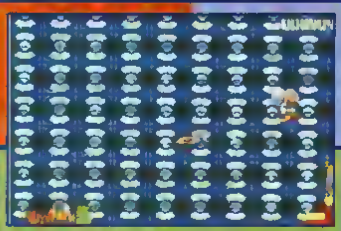
LEVEL 11 STAGE 1



Un peu plus loin à droite, vous emprunterez des plates-formes mouvantes qui vous mèneront à gauche sur un énorme balcon.

Yeah, rock and roll ! Super, la platine !

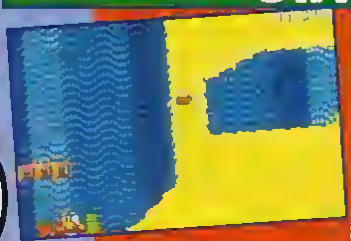
Sur ledit balcon, vous prendrez les ailes qui se présenteront à vous (bonjour, je suis les ailes, vous voyez, je suis constitué de plumes ! Ha, comment, vous le saviez déjà, dommage !). Une fois équipé pour voler, vous pourrez aller sur le même balcon qui se trouve cette fois-ci au Stage supérieur où vous récolterez des points et des vies.



Après cette petite collecte de points en tous genres, vous pourrez vous envoler pour prendre le plot de téléportation.

LEVEL 11 STAGE 2

Pas grand-chose à dire pour ce niveau. Allez tout droit, puis rentrez dans la motte de beurre qui vous permettra d'accéder au téléporteur.



LEVEL 11 STAGE 3

Même chose que pour le précédent niveau, foncez tout droit jusqu'au téléporteur.

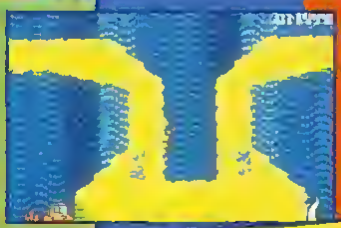
LEVEL 11 STAGE 4

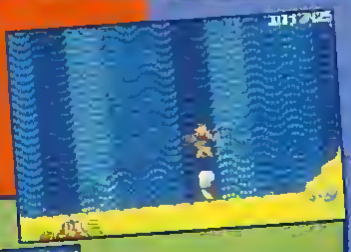
Ha, Beethoven serait content de voir ce niveau. Notes, croches, dièses et autres sons seront vos plates-formes, avec des fraises en guise de bonus. C'est un niveau d'adresse où vos réflexes vous éviteront de basculer dans le vide.

LEVEL 11 STAGE 5

Première partie de ce niveau qui se divise en deux (remarquez, si je vous dis première partie, je suppute que vous aviez deviné qu'il y en avait deux !), vous voyagerez entre encre et plumier et arriverez un peu plus loin à un grand escalier ; l'une de ses marches peut être traversée, vous permettant de récolter de petits bonus bien agréables. Quand vous serez ressorti de ces instables marches, vous pourrez aller vous téléporter dans la deuxième partie de ce niveau.

Quand vous arriverez dans cette seconde partie, rentrez dans le mur en beurre qui se trouve à votre gauche. Dans la pièce où vous déboucherez, vous pourrez délivrer l'un des deux pingouins permettant de déclencher le téléporteur.





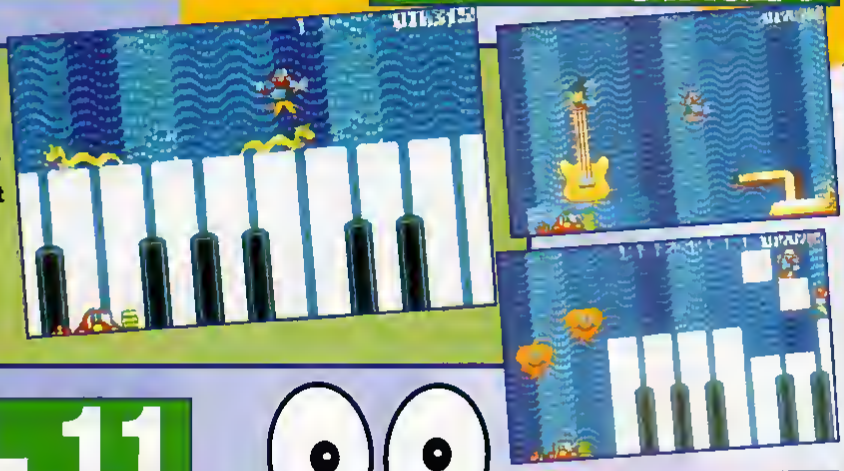
Maintenant, traversez le mur de droite qui vous mènera au téléporteur.

LEVEL 11 STAGE 6

Ça c'est du niveau : tous les demi-écrans, il y a un bonus à récolter.

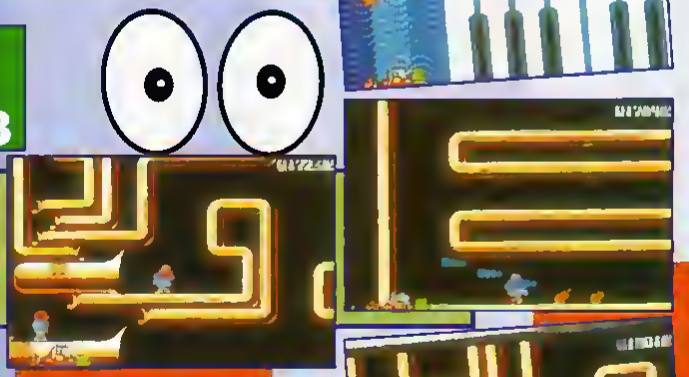
LEVEL 11 STAGE 7

Le niveau des instruments ; vous devrez vous méfier des serpents et autres piques. Faites également bien attention en passant sur les pianos dont les touches tenteront de vous précipiter sur le plafond garni de pointes acérées ; inutile de vous dire que tout poisson normalement constitué n'aime pas vraiment être préparé en brochette !



LEVEL 11 STAGE 8

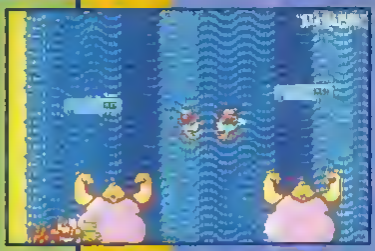
Dès que vous apparaîtrez dans ce niveau, précipitez-vous dans la trompette qui se trouve en dessous de vous et vous rentrerez dans une pièce contenant une multitude de bonus !



Après cette petite collecte, accrochez-vous à la trompette du milieu et laissez-vous tomber sur la trompette de droite. Celle-ci se tranformera en une plate-forme qui mène à des médiators. Ces derniers vous permettront de vous hisser au plus haut point des petites trompettes ; vous pourrez ensuite vous laisser tomber dans le deuxième trou pour vous téléporter !

LEVEL 12
STAGE 1

Le boss de ce Stage -en fait, deux boss- sont deux danseuses énormes qui vont essayer de vous écraser, mais si elles sont deux, vous aussi vous êtes double, on va pas se gêner ! Faites bien attention à ne pas vous embrouiller avec vos deux personnages, fixez votre regard sur l'un ou l'autre et visez la tête de l'une des danseuses qui ira alors jouer les petits rats de l'opéra ailleurs !

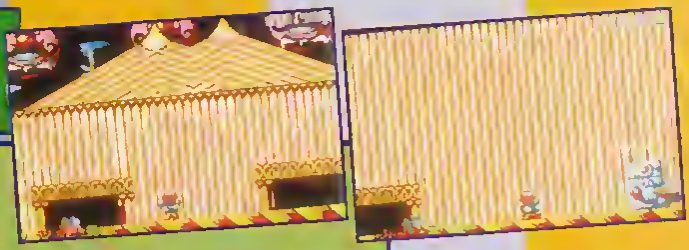


LEVEL 13
STAGE 1

Le pays des cirques. Tout en avançant, sautez au-dessus des chapiteaux ; vous pourrez récolter des bonus et autres extra-live. Toujours sur lesdits chapiteaux, enfin au-dessus plus exactement, vous pourrez trouver, dans les nuages, divers objets bien utiles.

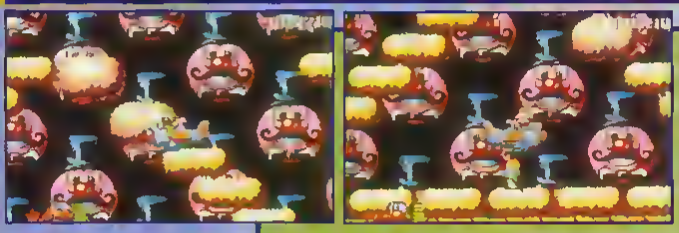
Un peu plus à droite, vous vous retrouverez dans une pièce où vous devrez faire l'homme-canon, ou le poisson volant, si vous préférez ! Rentrez dans le canon, qui, après un boum détonant, vous expédiera dans le ciel. Quand vous monterez et retomberez, vous pourrez collecter plein de bonus qui traînent en apesanteur, c'est cool, ça, pour les points ! Recommencez l'opération plusieurs fois de manière à en récupérer le plus possible. Votre collecte effectuée, propulsez-vous le plus haut possible et vous pourrez emprunter le téléporteur.

LEVEL 13
STAGE 2



Lorsque vous déboucherez dans le deuxième Stage, prenez la porte qui se trouve à votre gauche, vous pourrez y prendre le gros n'avion si pratique pour voler !

Une fois ressorti avec la bête, montez le plus haut possible et vous vous retrouverez bientôt devant un trou dans le plafond. Ce trou est en fait une intersection entre quatre grands carrés qui contiennent chacun un pingouin ; prenez-les tous et vous pourrez déclencher le téléporteur.

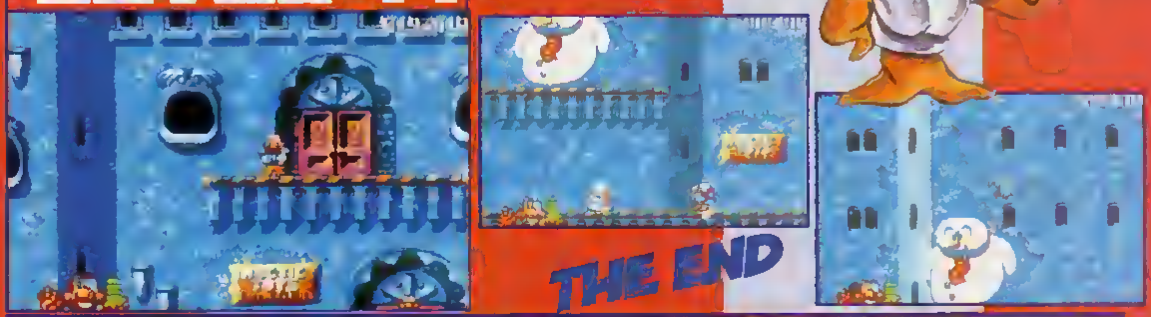


Une fois votre ramassage non scolaire mais polaire effectué, descendez jusqu'à une espèce de petite pyramide faite de peluche ; c'est là que se trouve le téléporteur. Pour y accéder, les bords de la pyramide sont constitués de parties rectangulaires ; vous verrez dans cette construction deux boules de couleur rose, c'est là que le passage se trouve.

SALLE SECRÈTE

Avant d'aller affronter le monstre final, dirigez-vous vers la droite de l'écran où se trouvent deux statues ; sautez-leur dessus et elles libèreront un passage menant à une pièce remplie de bonus et de vies supplémentaires, je vous assure que ce ne sera pas de trop pour le boss de fin !

LEVEL 14



Ah, ça sent bon la fin, plus qu'un et après, c'est le repos du guerrier ! Ce dernier boss n'est pas très dur à battre mais très très très long ! Il faut toujours rester en haut, sur la plate-forme où se trouve la bête. Sautez-lui sans interruption sur le coin de la tronche et je vous jure qu'il ne va pas vraiment aimer vos coups de boule répétitifs, mais je vous le répète, il va falloir lui sauter un paquet de fois dessus pour qu'il se rende, l'infâme ! Une fois explosé, c'est Santa Clauss (traduisez Père Noël sous nos latitudes) qui viendra personnellement vous rendre hommage. Ça vaut pas le déplacement ça, le Père Noël en personne !? Le panard !

En Détresse...

QUESTIONS

MASTER SYSTEM

N°70001 - ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
J'arrive à battre Janken-le-Grand au jeu pierre, ciseaux mais après, comment faire ? Jérémie

Où se cachent les trésors ? Je n'arrive pas à trouver la lettre du royaume de Nibana, ni la couronne magique. Où se trouve la pierre de Nirota ? Pouvez-vous m'aider ? Sébastien K.

Où se trouve la lettre dans le premier château ? Je n'arrive pas à le trouver Delphine

Lorsque j'arrive au 3ème château qui apparaît plus tard sur l'écran, je ne peux pas le dépasser car je trouve des pics dans l'eau. Comment les passer ? Existe-t-il une autre sorte ? Aymeric.

N°70002 - MY HERO
Combien existe-t-il de rounds ? J'en suis au 5è. Sébastien K.

N°70003 - KUNG FU KID
Je n'arrive pas à tuer Chu-Ho. Help ! Aurélien.

N°70004 - SPIDERMAN
Existe-t-il une possibilité d'avoir plusieurs vies dans ce superbe jeu ? Aurélien.

N°70005 - SPELLCASTER
Comment faire pour utiliser les passwords qui nous font avancer dans le jeu car lorsque je les utilise au début du jeu, le mot "wrong" s'inscrit. Vincent.

N°70006 - WONDER BOY IN MONSTER LAND
Existe-t-il une fonction Continue ? Mickaël
Un code pour arriver à la fin du jeu ? Charles.

N°70007 - CALIFORNIA GAMES
Comment fait-on des figures dans "half-pipe" ? Henry-Mickaël

N°70008 - THUNDER BLADE
Peut-on avoir des vies infinies ? Florent.

N°70009 - WONDER BOY 3
Dans le dernier château du dragon-vampire, je suis bloqué dans une pièce avec des "blocs" jaunes partout et un trou invisible au milieu. Comment faire pour sortir de cet endroit ? Nicolas.

Comment trouver la legendary SHIELD ?
Comment détruire le dragon-vampire ? Lucas.

N°70010 - CLOUD MASTER
Quelqu'un peut-il m'aider pour ce jeu qui est super mais super dur Amandine.

Si un segamaniaque possède quelques trucs et astuces pour progresser dans ce jeu, je lui en serai reconnaissante. Yolande.

N°70011 - BUBBLE BOBBLE
Où trouver les miroirs verts et rouges ? Lucas.

N°70012 - FORGOTTEN WORLDS
Existe-t-il des Continues ? Si oui, comment faire pour les avoir ? Amandine

N°70013 - ROOSE ROUSE
Peut-on me donner des astuces ? Florent.

N°70014 - SONIC
Au labyrinthe 3ème partie avec Robotnik, quand on récupère la vie à gauche derrière les pics, comment fait-on pour ressortir à droite ? Un rebond et des pics en haut nous en empêchent. Rudy

J'arrive à la fin de ton jeu mais je n'ai que 5 diamants. Je ne trouve pas celui du monde du cerveau en débris. Donnez-moi vite la solution. Carou Tangi

Je n'arrive pas à trouver les émeraudes dans les deux derniers actes de Sonic. Julien.

N°70015 - SHINOBI
Je voudrais savoir comment mettre K.O. Masked Ninja. D'abord, j'arrive à le tuer quand il a ses lumières pour quand il est en lumière et quand il se dédouble. Malgré tout ça, il fonce sur moi et me détruit à coups de poing et de pied.
Au secours !!! Jean-Michel.

N°70016 - DONALD DUCK
Dans le Mega Force n°5, il manque une information, il n'a pas dit comment tuer le boss des pyramides. Peut-on m'aider ? Anthony

N°70017 - TEDDY BOY
Peut-on avoir des vies infinies ? Comment fait-on pour passer plusieurs niveaux sans avoir besoin de les faire ? Sandrine.

N°70018 - RASTAN
Comment fait-on pour tuer le deuxième dragon rouge avec des ailes ? Rachid

N°70019 - GOLDEN AXE WARRIOR
Qui pourrait me donner un plan si labyrinthes avec téléporteurs et où ils vont ? Surtout pour les labyrinthes 6 7 8 9 et 10. Parce qu'à chaque fois que j'en prends un, il m'emmène où je ne veux pas. Frédéric.

N°70020 - SHADOW DANCER
Pourrait-on me dire s'il existe un moyen de sauter des niveaux. Si oui, lequel car je n'arrive pas plus loin que le 4ème niveau. J'aimerais avoir également des vies infinies. Axel

N°70021 - PSYCHIC WORLD
Existe-t-il des passages secrets ? J'arrive au dernier niveau, mais je ne comprends pas ce qu'il faut faire après avoir battu tous les monstres. Je trouve la porte mais après, je parle à Cécile qui me lance des boules de feu et je n'arrive pas à la tuer.
Comment faire ? Guillaume

MEGADRIVE

N°70022 - ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
Je suis bloqué dans une salle du lac ou il y a 5 caisses roses au sol. Comment peut-on en sortir ? De plus, je ne trouve pas les trésors de quête Stéphane.

N°70023 - FLICKY
Existe-t-il des Continues, des vies infinies ou un Select Round car je n'arrive qu'au 37ème tableau (combien y en a-t-il ?). Je suis coincé. X.

N°70024 - SONIC
Existe-t-il une astuce ou un code pour aller directement à la fin du jeu ? Christelle.

N°70025 - QUACK SHOT
Comment tuer Pat Hibulaire ? Laurent.

Comment fait-on au moment où je transforme le gros fantôme en plusieurs petits fantômes car je dois dire que je bloque à fond. Fred.

N°70026 - RASTAN
Je suis arrivé au dragon-roseau mais ce dernier m'empêche de passer. Comment peut-on l'abattre ? Stéphane.

N°70027 - THE REVENGE OF SHINOBI
Je n'arrive pas à aller au bout de ce jeu. Je suis bloqué au labyrinthe (district 6, niveau 2 = 6-2)
Comment sortir ? Thomas

N°70028 - IMERCS
J'aimerais avoir une ou plusieurs astuces pour ce jeu. Johan.

N°70029 - KID CHAMELEON
Comment obtenir un Select Round ? Ma dernière partie ayant duré plus de 4 heures, je voudrais bien ne pas tout recommencer à chaque fois. Marius.

N°70030 - HEROES OF THE LANCE
Quand j'arrive au dragon final, Goldmoon lance son arme et le dragon disparaît, puis le plafond s'effondre. En quelques secondes, mes héros sont écrasés. Je ne trouve pas la sortie. Que dois-je faire ? Stéphane

N°70031 - SPACE INVADERS 91
Comment faire pour avoir plus de vies et de Continues. Existe-t-il un Select Round ? Marius.

N°70032 - DARK CASTLE
Je suis coincé ! Je n'arrive à prendre que le bouclier mais pas les autres objets. Existe-t-il un Select round ou des vies infinies, car je perds patience Y

N°70033 - SHINOBI III THE DARKNESS
J'ai les 4 armes de la lumière mais je n'arrive pas à trouver la "vie" qu'il faut utiliser dans la "water spirit". Cependant, j'arrive à battre Dark Sol sans cela. Si vous savez où se trouve la "vie", aidez-moi !
Yannick.

Il est vraiment super ce jeu mais voilà, je bloque. J'ai passé les 4 épreuves avec succès et je me retrouve bloqué dans le 3ème level. Je ne trouve pas la sortie pour accéder au 4ème level. J'aimerais aussi savoir comment faire pour ouvrir les grilles derrière lesquelles on voit des coffres. Enfin, aidez-moi à sauver la belle Jessa
Alexandre

N°70034 - SPIDERMAN
Comment fait-on pour tuer le gorille dans Central Park, juste avant de se battre avec l'homme de

COUPON D'ABONNEMENT

à renvoyer à MEGA FORCE
100, ave. du Gal Leclerc
93500 Pantin.

☐ Je m'abonne pour six numéros de MEGA FORCE et je joins un chèque de 160F. (160F. pour France métropolitaine • 220F. pour pays C.E.E.).

☐ Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE (le N°1 étant épuisé) au prix unitaire de 40 F. (France, 10F. d'expédition inclus) ou 50 F. (C.E.E., 20F. d'expédition inclus).

☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6

soit un total de _____ exemplaires x _____ FF = _____ FF

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE = _____ FF

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____ CP : _____
Ville : _____ Tél. : _____ Age : _____

J'ai une ☐ • Master System ☐ • Megadrive ☐ • Game Gear

sable Donnez-moi d'autres combines s'il y en a pour la suite Fred.

N°70035 - BIODKAN
Quelque chose bouge dans le lac qu'est-ce que c'est ? Stéphane.

N°70036 - WONDER BOY 5
J'ai quelques petits problèmes J'ai fini Purapril Castle, délivré le village d'Alsedo mais il m'est impossible de trouver l'entrée du royaume de Poseidon .. Aidez-moi !
Dans le temple de la forêt (à gauche du Purapril Castle) je trouve le "hard Shield" mais après impossible de sortir de ce temple
Il y a un désert à droite de Purapril Castle mais le contact du sol est mortel comment faire pour le passer ? Que renferme-t-il ?
Guillaume

N°70037 - STREETS OF RAGE
Comment faire pour battre Kingpin ? Benjamin.

N°70038 - M-MOUSE CASTLE OF ILLUSION
Pour obtenir des Continues j'ai fait le code suivant haut bas gauche droite C B A B C mais ça ne marche pas Ce code est-il exact ou bien en existe-t-il un autre ?
Benjamin

GAME GEAR

N°70039 - SUPER MONACO GP
J'ai réussi à aller jusqu'à la 16ème course mais quand je rappuie sur le 1 du jeu cela me donne le nombre de mes points (35) et une phrase s'inscrit "you did not qualify try again" que je ne comprends pas Je me demande si c'est la fin du jeu Aidez-moi ! Rudy

N°70040 - SONIC
Je n'arrive pas à prendre le dernier joyau Il y a une chaîne qui gêne Sinon j'ai trouvé un passage secret pour ne pas emprunter la grille ni passer sur les canons Alors comment faut-il faire pour prendre le joyau et à quoi sert le passage secret ? Frédérick.

RÉPONSES

GAME GEAR

N°60001 - SONIC
Pour prendre le dernier joyau (rubis) dans le tableau "sky base" il te suffit de descendre la corde et attendre en bas quand tu vois les lance-canons lancer deux missiles à la fois. Fais avancer Sonic et saute à travers Raymond

N°60003 - SHINOBI
Pour avoir le secret bonus, il faut tout simplement finir un round avec le max d'énergie Alexandre

N°60004 - DONALD DUCK
Pour le monstre du 1er niveau (je réponds pour les 3 monstres du 1er niveau car Damien tu n'as pas précisé le stage)
- 1er stage les bois du nord Pour passer l'ours Dès qu'il apparaît dans le coin à droite tape-le quand il s'enfuit, retape-le tout de suite et ainsi de suite
- 2ème stage la forêt américaine Pour passer le lion reste dans le coin à gauche quand celui-ci arrive sur toi saute et tape-le tout de suite, reste toujours à gauche et refait l'opération environ 5 fois.
- 3ème stage les montagnes des Andes Mets-toi en dessous de la statue saute et tire Sauve-toi pour éviter la boule puis recommence de la même façon environ 4 fois Pour les stages 4 5 6 et enfin le final le 7 si tu as besoin, réécrit car cette fois-ci ce serait trop long Christian

MEGADRIVE

N°60006 - QUACK SHOT
Afin pour finir le parcours ou tu es pourtuivi par les boules de feu Il suffit de suivre le parcours le plus vite possible Tu arriveras à un trou en bout d'écran. Il faut plonger dedans en se mettant le plus sur la droite Pour Julie une fois devant Dingo (qui te donne les "red plonger") il faut faire marche arrière et sortir du temple Mr Gonack!

N°60007 - SONIC
Pour François les émeraudes chaotiques servent à avoir une fin différente Pour Arnaud nous pourrons simplement parce que l'invincibilité nous protège des ennemis des pics mais pas d'une chute fatale ou d'être écrasé. Pour Anthony non, il n'existe pas de code Pour Max après avoir fait H B G D appuyer sur A et le tour appuyé et presser START

N°60009 - ALTERED BEAST
Tu fais H B D G A B C et START et tu auras des Continues. Jérôme.

N°60010 - SUPER MONACO GP
Pour Max code pour l'écurie "Madonna"
1LB6 7702 1000 I200
000G RH23 4567 89AB
0CDE F000 0000 0080
2000 0000 3100 AB17
Tu auras aussi 18 points et seras classé 1er Mais il n'y a pas de Select round Christophe

N°60015 - M-MOUSE CASTLE OF ILLUSION
Max pour tuer le boss du niveau des horloges, approche-toi de lui de très près et observe-le bien Dès qu'il se met à sourire saute-lui sur la tête avant qu'il ne te donne un coup d'épée Tu l'auras su bout de 5 à 6 coups environ Thierry.

MASTER SYSTEM

N°60026 - AFTER BURNER
A partir du 12ème niveau pour éviter les missiles placez-vous vers le bas ou le haut et dès qu'un missile arrive dirigez-vous vers le bas si vous êtes en haut et vice-versa. Jérôme.

N°60027 - HURRLE BOBBLE
Si tu n'arrives pas à passer le 100ème niveau fais le mot de passe suivant EECJJ sélectionne 1 joueur appuie sur 1 et tu choisis ton niveau entre 1 et 112 Cool ! Jérôme.

N°60031 - M-MOUSE CASTLE OF ILLUSION
Pour tuer le dragon tu prends le tonneau et tu le lui lances sur la tête Sébastien K.

N°60033 - FANTASY STAR
Pour trouver le passeport, va à Aais oport et rentre dans le 1er shop que tu trouves Jean-Christophe

N°60034 - HANG ON
Yoann ! Le jeu HANG ON n'a pas de fin.
Maître Sega n°2.

N°60035 - ASTERIX
Pour battre le chef du 4-3, il faut le suivre lorsqu'il saute et lui donner des coups de poings. Il me semble qu'il en faut 6 Grégory

N°60040 - MOONWALKER
Au 6-2 il y a une étoile filante bleue elle tombe sur toi et tu te transformes en robot Tue-les tous !!!
Maître Sega n°2.

N°60044 - WONDER BOY IN MONSTER LAND
Il faut aller dans la ville de Borabora Monter au premier escalier et aller à l'extrême droite de la plate-forme et frapper La porte va s'ouvrir et Catherine vous donnera la flûte en échange de la lettre de la voyante Thomas

N°60045 - WONDER BOY 3
Pour Julien tout au fond accroche-toi au mur et monte après avoir eu la clé. Rentre dans le château et tu trouveras le dragon-zombie *Pour France et Audrey* accrochez-vous au bloc à souris et vous pourrez détruire ce pont. Mais uniquement si vous avez le sabre du tonnerre Eh oui ! Grégory

N°60048 - SHINOBI
Je ne sais pas comment tu t'appelles, mais je sais une astuce pour arriver direct au dernier chef C'est un Select round Dès que commence la présentation tais vite B 1, 2 en même temps Choisis ton round ou ton chef Maître Sega n°2

N°60049 - ALEX KIDH IN MIRACLE WORLD
Tu fais soleil vagues lune, étoile, soleil lune vagues poisson Jérôme.

N°60050 - PSYCHIC WORLD
Il faut choisir l'arme de glace Tirer sur Cécile et elle sera prise un temps dans un bloc de glace. Juste à ce moment-là, tu passes à travers elle et le tour est joué. Thomas

1 RUE DE METZ, 31000 TOULOUSE. Tél.61.23.48.02

CLUB D'ECHANGE PIXISOFT

CHANGEZ DE JEU !!! pour 100F

Pour 100F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte

SEGA

MEGADRIVE — MEGADRIVE FRANCAISE + 1 Jeu 129BF

499F
AFTER BURNER
ALIEN STORM
MICKEY
MISTIC DEFENDER
REVENGE OF SHINOBI
SONIC HEDGEHOG
SUPER REAL BASKET
SUPER VOLLEY
SUPER MONACO GP
WONDERBOY 3

449F
ABBRAHAMS BAT TANK
BATMAN
J DUSTER BOXING
OFVIL CRUSH
DICK TRACY
FANTASIA
FEARY TALE
GAIARES
GHOULS N GHOSTS
GOLDEN AXE II
GYNOUG
JAMES POND
JAMES POND II
KING'S BOUNTY
LAKERS VS CELTICS
NHL HOCKEY
OUT RUN
POPUI OUS
QUACKSHOT
ROAD RASH
ROLLING THUNDER II
SHADOW DANCER
SHADOW OF THE BEAST
SPIDERMAN
STORMLORD
STREETS OF RAGE
STRIDER
THUNDERFORCE 3
TOE, JAM AND EARL
TURRICAN
VALIS 3

399F
CENTURION

MASTER-SYSTEM — MASTER SYSTEM II + 1 Jeu 498F

349F
ACE OF ACES
ALEX KIDD 4
BATTLE OUT RUN
DANAN
DICK TRACY
DOUBLE DRAGON
DYNAMYTE DUX
E SWAT
FIRE E FORGET 2
GAUNTLET
GHOULS'N GHOSTS
GOLVELLIUS
HEAVY BOXING
IMPOSSIBLE MISSION 2
LORD OF THE SWORD
MICKEY
MOONWALKER
PAPERBOY
POPULOUS
PSYCHIC WORLD
PSYCHO FOX
RC GRAND PRIX
R-TYPE
SHADOW DANCER
SLAPSHOT
SPELLCASTER
SPIDERMAN
STRIDER
SUPER MONACO GP
TENNIS ACE
THE CYBER SHINOBI
WONDERBOY 3

GAMEGEAR — GAME GEAR + 1 Jeu 998F

JEUX NOUS CONSULTER

ECHANGE / VENTE (V.P.C.)

BON de COMMANDE à retourner à PIXISOFT

Nom. Téléphone:

Adresse:

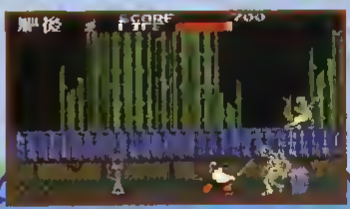
ci-joint mon règlement	Commande	Prix	Retour	Ecart
- Chèque - Mandat - Contre-remboursement (+ 30F)	Modèle de console			
	envoi colissimo en 48 h		ECHANGE : 100F par jeu	
	+ frais de port 20F/jeu 80F/console		TOTAL	
	TELEPHONER pour les DISPONIBILITES			MS

KENS

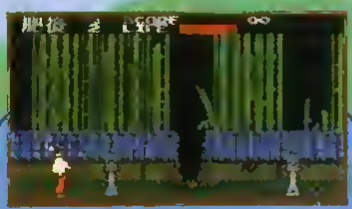
Vous êtes le dernier des Maîtres Samouraïs à pouvoir arrêter les forces maléfiques qui se sont emparées de votre Japon ancestral et natal. Pour cela, vous devrez bien choisir votre chemin et gagner de l'expérience au fur et à mesure de vos combats. En effet, quand vous réussirez à vaincre un sorcier, celui-ci vous lèguera un parchemin, vous apprenant de nouvelles techniques de combats.

LEVEL 1
HIGO

Ces démons japonais, aux têtes de flammes, vous attaqueront sans relâche, si vous ne les détruisez immédiatement.



Le squelette est très simple à battre, il vous suffit de vous baisser et de laisser votre sabre sorti, il viendra s'y empaler tout seul.



Vous commencez votre périple dans cette paisible campagne qu'est Higo.

A cet endroit, attendez que quelques squelettes sortent et tuez-les "à la chaîne" ; vous gagnerez alors une gourde rouge qui vous rendra vos points de vie.

Vous ne quitterez pas ce Stage aussi facilement. Ce guerrier n'est pas trop difficile à vaincre, mais surveillez les mouvements de son arme. Vous passez ensuite au niveau Shizuken.

EIDEN

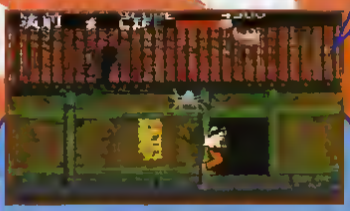
MASTER SYSTEM

LEVEL 2

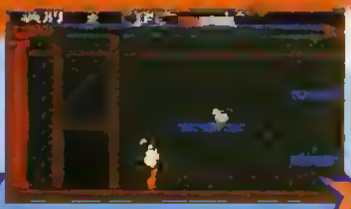
SHIZUKEN

Cette première salle comporte des têtes de mort qui ne vous lâcheront pas. Détruisez-les au fur et à mesure de leur arrivée.

Un nouvel ennemi : le démon sans visage. Pour le battre, évitez ses flammes, puis trappez-le sans lui laisser de répit.



Ce stage comporte un sorcier. Vous entrez dans sa demeure afin de le déloger. Prenez garde aux araignées qui tombent du plafond.



...vous vous retrouverez alors dans une salle secrète où se trouve une potion rouge.

Ressortez et passez par le toit du pavillon. Il va falloir faire gaffe aux oiseaux qui surgissent du toit et qui tenteront de vous faire tomber dans les trous prévus à cet effet.

Une fois le démon sans visage battu, montez sur la tête du bouddah et allez vers le haut comme pour passer une porte...

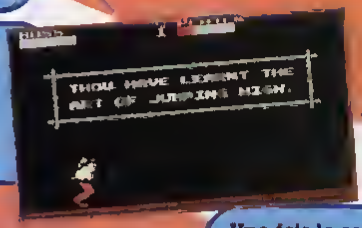
Puis une fois rentré, vous devrez affronter de nouveau, mais dans les escaliers, un autre démon.

Toujours sur les toits, vous trouverez un Katana qui augmentera votre force de frappe.

Puis encore un adversaire avec une chaîne...

Votre premier adversaire véritable, le sorcier à roue de feu. Pour le battre, il faut se mettre contre le mur et le trapper quand il passe à portée de Katana. Observez sa cadence de tir, il lance une série de boules de feu toutes les 20 secondes environ.

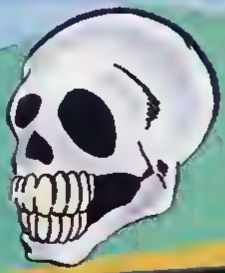
Vous gagnez alors votre premier parchemin, qui vous permet de sauter plus haut.

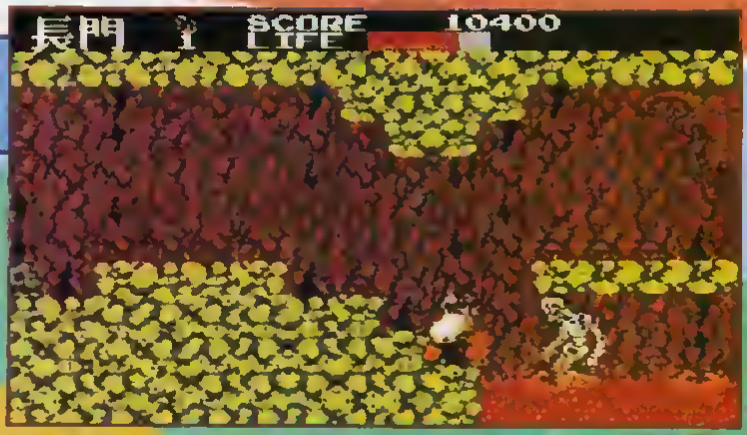


Une fois le sorcier vaincu, mieux vaut ne pas s'éterniser dans sa demeure. Rendez-vous ensuite à Nagato.

LEVEL 3 NAGATO

Les squelettes y font trempette, mais la lave, ce n'est pas bon pour vous.



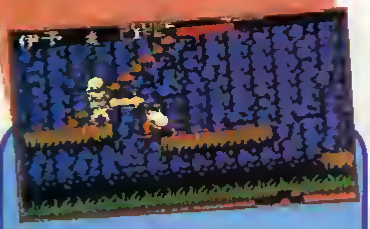


Ces portes vous mèneront à deux endroits différents : celle du haut vers la sortie, celle du bas à une boîte de médecine vous permettant de ressusciter après votre mort.

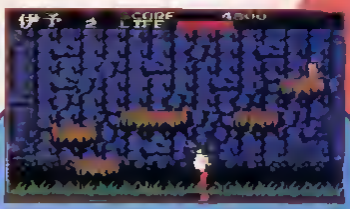
Ces araignées ne sont plus dangereuses maintenant que vous avez la technique du saut en hauteur.

Attention, par contre, à ces vers étireurs qui sortent du sol et vous bombardent de projectiles. La sortie n'est pas loin.

LEVEL 4 HIGO

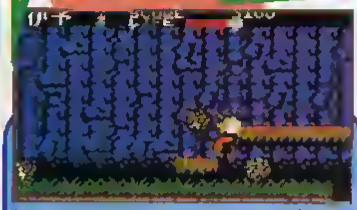


Derrière ce ver, un escalier vous mènera à un remède médicinal.



Tout en haut de ce jardin, c'est-à-dire au troisième étage, vous trouverez cette vie.

Le jardin de la propriété du sorcier Benkei n'est pas des plus accueillants. Montrez à ces squelettes qui vous êtes !

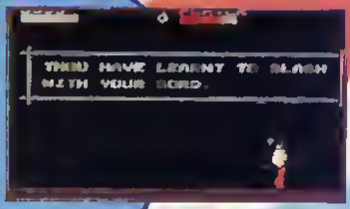


Repartez vers la droite du 2ème étage et prenez garde aux rochers ; ils sont indestructibles et vous poussent dans le vide.

Voilà la maison du sorcier, bien gardée. Pour battre ce guerrier à bâton de clou, il faut utiliser la même technique que celle utilisée contre les squelettes.

Benkei en personne. Approchez-vous de lui, frappez-le puis reculez légèrement et revenez à la charge.

Au bout d'un quart d'heure de combat acharné, et après avoir battu Benkei, vous gagnerez enfin le coup de sabre tranchant vertical.



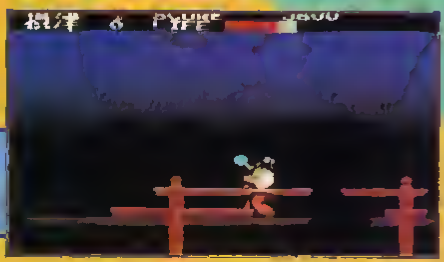
LEVEL 5 TOSA

C'est une salle d'entraînement qui, si elle est passée avec succès, augmentera votre jauge de vie.

LEVEL 6 ISUMO

C'est encore une salle d'entraînement, mais celle-ci vous permettra de gagner le talisman de protection bleu.

LEVEL 7 SETTSU

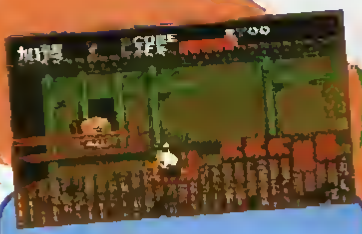


Ce niveau ne comporte rien d'intéressant et ne vaut pas la peine d'être traversé.

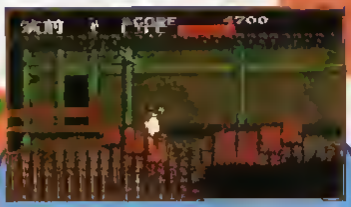
LEVEL 8 YAMATO

C'est une salle d'entraînement, qui vous fournira le talisman rouge.

LEVEL 9 KAGA



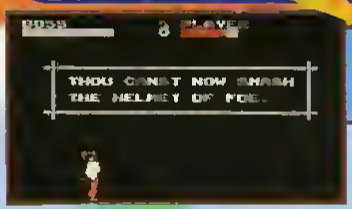
Ces têtes ne sont pas trop difficiles à détruire, mais elles sont hargneuses et ne vous lâcheront pas.



Ce Katana vous sera très utile contre le boss.

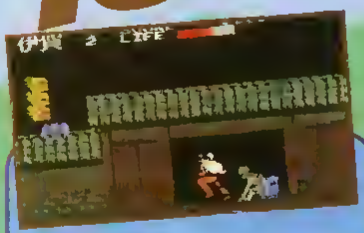
C'est le temple du sorcier volant. Pour le terminer rapidement, montez sur la tête du bouddah et vous vous retrouverez téléporté dans une salle plus loin dans le stage.

Le sorcier 'larve volante' est très facile à battre, il suffit de rester contre la paroi de gauche, de faire le coup enseigné par Benkei sur les larves tombant du ventre du sorcier, puis de sauter et trapper celui-ci quand il passe à votre portée.



Vous avez appris là un coup très puissant !

LEVEL 10 IGA



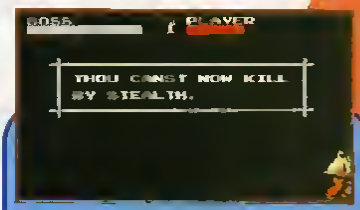
Entrez vite, des monstres errants se trouvent dans les parages !

Dans cette salle se trouve une potion rouge. C'est la première porte à droite...

Dans ces couloirs, rôdent de nouveaux enemis, dont des feux-follets qui sont très désagréables car ils vous suivent sans répit.

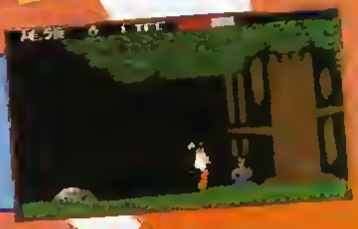
...puis vous alliez apercevoir une deuxième porte, n'y entrez pas, continuez, vous alliez apercevoir une troisième porte. Entrez-y et vous trouverez un journal-continu.

Pour battre ce sorcier à deux têtes, il faut d'abord détruire la tête du bas avec le coup tranchant vertical, puis la tête du haut avec le coup que vous a appris le sorcier larve volante. Tout cela en évitant, bien sûr, les boules de feu qu'il vous crache.



Le coup que vous venez de gagner est très utile dans les stages d'entraînement, car il frappe vers l'avant et vers l'arrière.

LEVEL 11
OWARI



Traverser cette forêt ne sera pas de tout repos, surtout avec les fleurs carnivores qui y rôdent.

Attention, dans la boue, tous vos mouvements seront ralentis et les vers en profiteront bien.

LEVEL 12
ECHYU

Après la forêt, la cascade. Il faudra tout particulièrement surveiller les poissons surgissant de l'eau, qui vous pousseront si vous ne les détruisez pas.

A cet endroit, des rochers vont vous tomber sur le coin de la tronche. Soyez attentif !
A ce moment de la partie, vous pouvez aller directement vers le sorcier Yonensaï, mais vous n'êtes pas suffisamment équipé. Il faut donc que vous vous rendiez tout d'abord au niveau 14, où vous obtiendrez le talisman rouge. Puis allez combattre le crâne au niveau 15. Il est totalement inutile de faire le niveau 13.

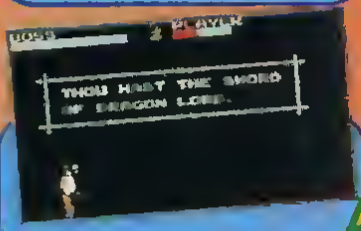
LEVEL 15
MITO

Plus loin, une vie.

Et là, une potion de pharmacie identique à celle du 3ème niveau.

Ce temple comporte des objets très intéressants. On peut dire que la tâche vous est simplifiée au maximum ; ici, une épée.

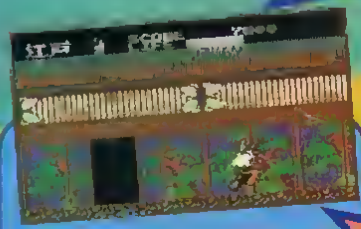
Pour battre le sorcier à tête de mort, il faut le suivre durant son mouvement dans la pièce et le frapper en sautant. Puis, quand il se transforme en une nuée de petits crânes, allez vous réfugier dans un coin de l'écran et frappez sans arrêt pour les éloigner. Retaites ceci une dizaine de fois...



...et vous gagnerez l'épée "dragon sword" qui doublera votre force de frappe.

LEVEL 16
EDO

Le pont le moins accueillant du Japon, qui est plein de trous et qui contient des ennemis capables d'y faire tomber n'importe qui. Surveillez plus particulièrement les boules bleues.



Ce temple ne contient que des salles bénéfiques pour vous. Ainsi, cette épée n'attend que vous. Plus loin, vous trouverez des salles renfermant des potions rouges, mais elles seront gardées par les maîtres des marionnettes.

Le voilà, le responsable de tous vos maux, le sorcier Yonensaï ! Pour battre sa première forme, il faut détruire toutes les boules de feu qu'il peut vous lancer et il se changera en géant. Pour le battre, vous devrez lui trapper dans la tête afin de lui enlever ses deux masques, puis une fois que sa tête de mort apparaîtra, il commencera à perdre de la vie. Il n'est, en lui-même, nullement dangereux, mais les rochers qui tombent du plafond sont, eux, une réelle menace. Courage, le Japon compte sur vous !

the end

IZAPPING

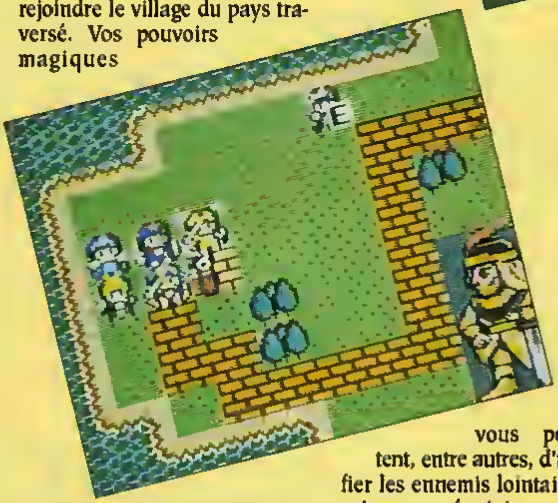
GAME GEAR

Crystal Warriors

La paix était revenue dans le monde de Tyramus depuis que les quatre cristaux étaient de nouveaux réunis dans le palais royal d'Aryel. L'infâme Grym, fidèle et dévoué serviteur du Mal, surgit des ténèbres et fit main basse sur 3 des cristaux...

La princesse Iris, héroïne de cette aventure, était alors partie en voyage, en emmenant le cristal de Terre, ce qui rendait la terrible conquête de Grym, pour l'instant, inefficace. Mais celui-ci, aidé de ses sbires, découvrit qui le possédait, et ordonna à une armada de s'en emparer. Iris s'adjoint alors plusieurs compagnons de voyage, tels que Dayne la guerrière, Eldor le chevalier, Ratt son amie, Frye le clerc, Murak le magicien, et Zephi qu'elle rencontra au début du jeu. Toute l'équipe décida alors d'aller à la rencontre de Grym, avant que son armée ne les retrouve.

SEGA nous propose ici un jeu d'aventure, avec une petite partie "jeu de rôle", et une partie stratégie. Cette stratégie consiste à déplacer les personnages de l'équipe d'Iris, et à les placer en fonction de l'attaque que vous désirez porter à l'équipe ennemie. Le jeu se déroule en plusieurs rounds. Dans chacun des rounds, qui correspond à l'une des régions du monde de Tyramus, vous devrez venir à bout d'une armée ennemie et de monstres vilains pas beaux, pour rejoindre le village du pays traversé. Vos pouvoirs magiques vous permettent, entre autres, d'identifier les ennemis lointains, de soigner vos équipiers, et bien sûr, de combattre.



Crystal Warriors est un jeu complet, intelligent et bien réalisé. L'originalité de ce soft est accrue par le mode stratégique et par le déroulement du jeu en Rounds. Les 3 fichiers de sauvegarde sont extrêmement bienvenus dans ce type de jeu, et ô joie, grâce au câble Gear-to-gear, vous pouvez jouer à deux sur un jeu d'aventure-stratégie-rôle, ce qui porte l'intérêt de ce logiciel au top niveau.

EDITEUR
SEGA

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

IZAPPING MEGA DRIVE

ALIS
DRAG

Depuis des siècles, la famille d'Alisia avait pour tâche de s'occuper de protéger les dragons. Elle devait ainsi perpétuer, année après année, la noble mission qui lui fut assignée par les Dieux... A chaque génération, naissait un ou une élue qui devait en assurer la protection. Quand vint au monde la tendre Alisia, personne ne se doutait que la prophétie allait enfin s'accomplir sauf sa nourrice. C'est pour cela que cette dernière prit la fuite avec le bébé, afin d'assurer sa sécurité jusqu'à ce que la petite fut en âge de se prendre en charge... Tout devait se produire le jour où la petite aurait atteint sa majorité. Et ce qui devait arriver... arriva !

Les ténèbres envahirent la planète et le démon sortit de sa lé-

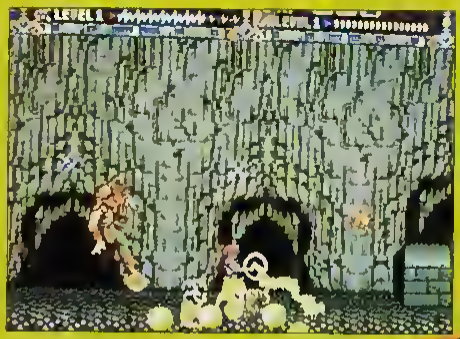
N'oubliez que que le dragon peut vous sauver la mise, si vous faites appel aux pouvoirs que celui-ci vous confère. Mais attention, il est aussi vulnérable que vous et peut à tout moment se voir anéantir par les vagues d'ennemis que vous devrez détruire lors de votre progression.

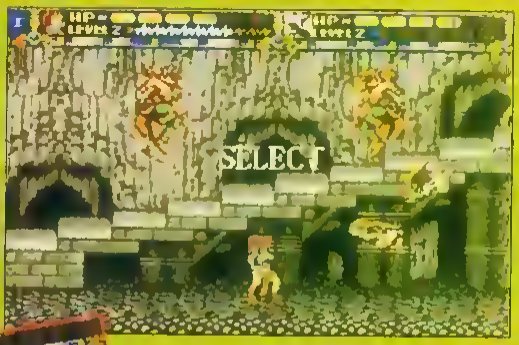
Lorsque vous appuyez sur le bouton C selon la configuration adoptée, vous pouvez sélectionner votre Dragon. Mais attention, cela ne vous sera possible qu'à la seule et unique condition que vous ayez ramassé le Gem ou l'Amulette correspondant.

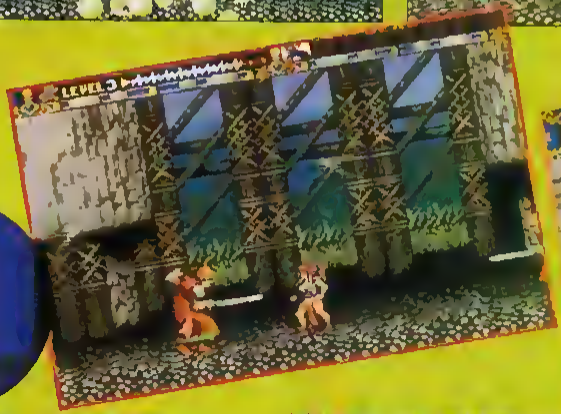
thargie pour assouvir sa soif de vengeance. Eh oui, sa vengeance, car ce dernier fut plongé dans l'oubli après son terrible affrontement qui eut lieu près de dix siècles auparavant avec l'un des dragons sacrés (on reprend son souffle)...

Seulement voilà, ce n'est pas pour rien si aujourd'hui, la belle, accompagnée de la bête, est là pour stopper net les forces du Mal (hélas trop souvent présentes dans notre monde, réel ou imaginaire). Dès lors, commence la pénible quête de l'infortunée élue qui, au péril de sa vie et de celle de son compagnon, devra mettre hors d'état de nuire cette smala de monstres tous plus hideux les uns que les autres... pour parvenir à ses fins : détruire le démon !

A tous les niveaux, notre héroïne peut faire appel aux pouvoirs du Dragon. C'est-à-dire qu'elle peut sélectionner la forme vous laquelle son dragon peut apparaître. Bien évidemment, les pouvoirs dévastateurs de ce dernier évoluent en fonction de son aspect...







SIA
DON

Derrière certaines colonnes se trouvent les passages... Pour y pénétrer, faites sauter Alisia ; l'entrée se trouve parfois un peu en hauteur...

Contrairement à bien des jeux, ce beat'm up ou jeu d'action, n tout pour plaire, tant au niveau de la jouabilité que sur les plans graphique et sonore. Réalisé dans la plus pure tradition, Alisia Dragoon dispose de tous les arguments et petits trucs (passages secrets, options en tous genres, etc.) qui font un bon soft.

Vous incarnerez donc la délicieuse donzelle tout d'acier vêtue dans cette perilleuse aventure. Chaque stage se déroule selon un scrolling horizontal parfois même en diagonale, avec un second plan en différentiel. Le principe est extrêmement simple. Il suffit de bousiller tout ce qui ramène sa fraise à l'écran et, de préférence, sans se faire toucher ou faire toucher son Dragon. Pour cela, le joueur dispose de nombreuses options ou assistance technique (pour faire du style) qui lui permettront de progresser sans trop de mal. A tout moment, il est possible de changer de compagnon, pour utiliser son pouvoir le plus efficacement possible en fonction du lieu où vous vous trouvez. Si vous laissez votre énergie se stabiliser, vous pourrez, un peu comme dans R-type, obtenir un super rayon qui détruira tout d'un seul coup. Attention toutefois, car il existe plusieurs types d'adversaires qui nécessiteront davantage de tirs, d'où, parfois, une difficulté accrue. Avec un jeu de cet acabit, autant vous dire que les amateurs, voire les acharnés du genre en verront de toutes les couleurs (c'est le cas de le dire !). C'est beau, fluide et surtout très rapide, si rapide qu'il faut prendre, dès le départ, l'habitude de bien gérer les sauts de la girl en question. Un vrai délice à ne pas manquer (surtout la mignonne) pour passer de longues et paisibles heures au coin du feu.

EDITEUR GAME ARTS

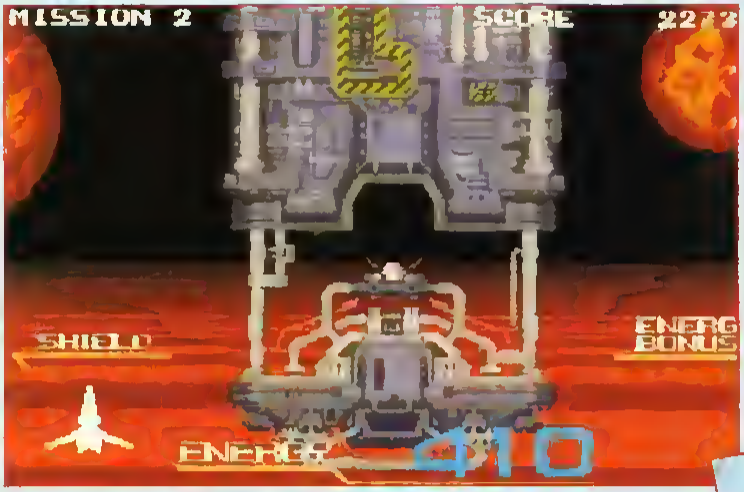
SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

ZAPPING MEGA DRIVE



Un drame est en préparation au sein de la Galaxie Junos, votre galaxie. Une guerre sans merci se trame entre les forces de libération de Junos et le puissant 4ème Empire. Cet empire a en effet pris le pouvoir par surprise et de force sur chaque planète de Junos. Le combat de la dernière chance semble perdu d'avance car le 4ème Empire est déterminé à conquérir l'Univers tout entier. Ses forces terrestres et galactiques écrasent, planète par planète, toute résistance se trouvant sur leur chemin. Commandant la flotte d'élite de Junos, vous êtes le seul espoir de la Galaxie. La seule façon de stopper, et du même coup d'anéantir, les forces du 4ème Empire est de se glisser avec votre chasseur intergalactique au cœur des forteresses ennemies. Vous pourrez choisir l'ordre dans lequel vous attaquerez les forteresses, le but final étant de les détruire toutes. Le problème, pour chacune d'elles, est qu'une importante flotte ennemie les protège. Il faut donc, à chaque attaque, pénétrer la flotte ennemie et entrer dans la forteresse afin de détruire le centre vital de la planète. Deux facteurs sont à considérer sans cesse au cœur de la bataille : le boucher protecteur (shield) et l'énergie du

GALAXY

vaisseau qui, à 0, vous rendent vulnérable et signent votre arrêt de mort. Un jeu à grand spectacle en 3D, adaptation du célèbre shoot-them-up d'arcade avec cockpit hydraulique gonflable à ressorts !

FORCE II

EDITEUR SEGA

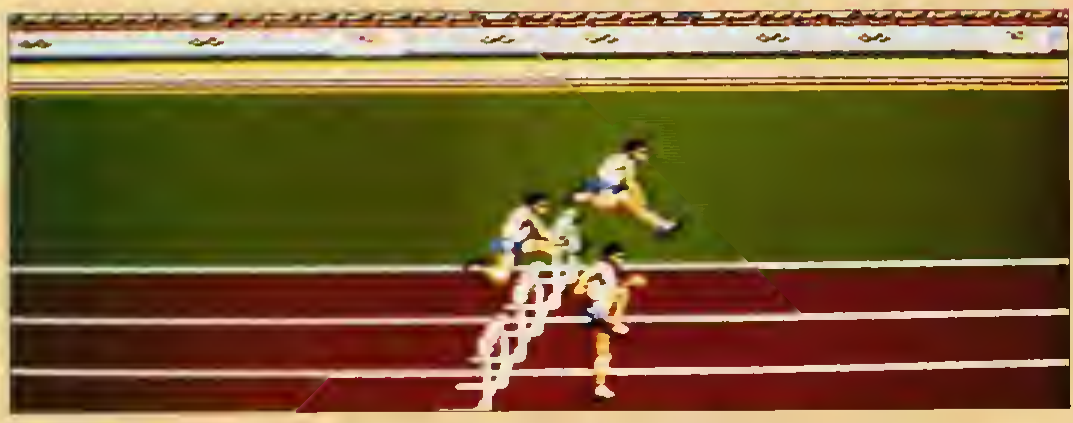
SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

OLYMPIC GOLD



Barcelona'92 va ouvrir les Jeux Olympiques d'été sous peu et vous allez pouvoir vous éclater entre copains (n'en invitez pas plus de trois car le jeu à plusieurs autorise jusqu'à quatre joueurs !) sur sept épreuves classiques : 100m, lancer du poids, tir à l'arc, 110m haies, saut à la perche, plongeon et 200m nage libre. Enfin, une simulation d'athlétisme sur console Sega, me direz-vous, et vous aurez bien raison, ça manquait ! Les versions Master System et Megadrive sont rigoureusement identiques dans leur principe et leur déroulement. Vous avez le choix entre l'entraînement gratuit et les tournois olympiques complets ou minis, avec épreuves au choix (pour les fainéants !). Une fois le mode de compétition sélectionné, vous pouvez choisir le nombre de participants (jusqu'à quatre, donc), leurs noms, leurs pays d'origine et décider si c'est la machine qui contrôlera le sportif ou un humain. Les épreuves s'enchaînent ensuite comme dans la réalité. Suivez le guide !

LE 200m NAGE LIBRE

Dans cette épreuve aquatique, il faudra presser les boutons comme un malade pour nager comme un poisson (même principe que les courses), mais vous devrez faire attention à la jauge de fatigue. Si cette dernière est vide, vous n'avez plus de force. A vous de doser l'effort pour cette épreuve de demi-fond.

LE SAUT A LA PERCHE

Il faut, dans un premier temps, appuyer sur les boutons pour prendre de la vitesse pendant la course et effectuer une savante combinaison entre les curseurs et les boutons pour réussir une série de sauts sans précédent !

LA COURSE

Vous êtes en compétition avec six coureurs (deux sur Master System). Le départ est classiquement donné par un coup de révolver. Attention aux faux départs ! Une jauge vous rend compte de votre vitesse qui augmentera si vous appuyez avec frénésie sur les boutons. C'est votre chrono qui compte...

LE PLONGEON

Sans doute la plus complexe des épreuves puisque vous devez sélectionner d'abord le style de plongeon, puis réussir la combinaison correspondante. L'entrée dans l'eau, le style, rien n'échappe aux juges !

LE LANCER DU POIDS

Le but est de tourner trois fois autour de vous-même en faisant tournoyer le poids placé au bout du fil. Un bouton pour lâcher le fil au bon moment, et les autres (l'autre, pour la Master System) pour augmenter la vitesse. Une juste combinaison des mouvements et un timing d'enfer vous feront dépasser les 70 mètres !

LE TIR A L'ARC

Deux phases vous permettront de placer six flèches dans des cibles colorées (de 1 à 10 points). Il faudra tendre plus ou moins l'arc et viser au centre de la cible en tenant compte du vent et de votre tremblement ! Le temps est limité et vous devrez choisir entre tirer les six flèches pour amasser le plus de points, ou en utiliser moins mais mieux placées !

LE 110m HAIES

De la même manière que pour le 100 m, vous devrez appuyer comme un sauvage sur les deux boutons alternativement (un bouton sur Master System) pour foncer. Puis vous devrez appuyer sur le dernier bouton pour sauter les haies.

EDITEUR : US GOLD

MEGADRIVE	MASTER SYSTEM
SON	SON
GRAPHISME	GRAPHISME
ANIMATION	ANIMATION
MANIABILITE	MANIABILITE

Les photos entourées d'un cadre rouge, ainsi que celles des anneaux olympiques, ont été prises sur MEGADRIVE, les autres sur MASTER SYSTEM.

ZAPPING

MASTER SYSTEM

CHAMPIONS

Sur un fond bleuté nous faisant deviner une superbe image digitalisée de deux joueurs en pleine action, apparaît l'écran des options qui ouvre Champions of Europe. Les deux joueurs sont des footballeurs, bien sûr ! Car le mot d'ordre du nouveau venu de chez Tecmagik est : football ! C'est le championnat d'Europe (qui se passe en ce moment même) qui est le catalyseur de cette simulation sur Master System. Prétexte de luxe s'il en est, de nombreux détails sont directement liés à cette fête du football : les 34 équipes du championnat sont présentes et possèdent chacune leurs caractéristiques propres. Vous pouvez choisir plusieurs niveaux de vent, décider du temps (super soleil ou pluie !), sélectionner la durée d'une mi-temps, placer le scanner (cf. plus loin) à l'un des quatre coins de l'écran, au choix, et même choisir un arbitre. Mais laissons place au jeu lui-même ! Le terrain est en vue de dessus et scrolle de façon multidirectionnelle puisqu'il fait cinq écrans de long sur deux de large : cela offre du paysage ! Ne vous inquiétez pas pour la vue du jeu car un petit scanner placé dans un coin de l'écran vous indique en transparence la position de tous les joueurs, à tout moment. Ces derniers sont en vue de 3/4 et le porteur du ballon est affublé d'une petite marque blanche qui le différencie des autres. Lorsque la balle

longues ou courtes, les tirs aux buts, les corners, les takles et même les fautes qui sont comptées. Vous pourrez vous entraîner en mode Practice, jouer seul contre une des 34 équipes ou encore jouer le championnat en mode "Tournament", seul ou à deux.

# of EUROPE

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

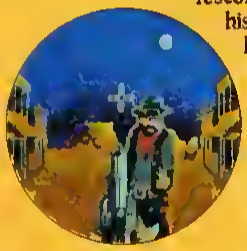
se retrouve près d'un de vos joueurs, il devient automatiquement porteur possible du ballon. Il vous suffit alors de prendre la balle et foncer vers le but adverse. Le côté purement simulation intervient dans le contrôle du ballon : la balle ne colle pas magiquement à vos pieds comme dans de nombreuses simulations de football. Il faut se battre et contrôler le ballon à chaque seconde ! Toutes les actions sont possibles comme les passes

EDITEUR
TECMAGIK

Voici Doc en plein effort, encore quelques obstacles à franchir et la belle Clara sera sauvée. Surtout, n'oubliez pas que la moindre chute de Doc sera synonyme de la mort de Clara. De quoi faire réfléchir les "têtes brûlées"...

BACK TO THE FUTURE PART III

A la fin de la seconde partie du Retour vers le Futur, Doc s'était retrouvé propulsé en 1855, en plein far-west. Marty, quant à lui, était resté en 1960, bloqué, sans le véhicule nécessaire à un prompt retour en 1985, date à laquelle il est censé vivre. Après avoir reconstruit la De Lorean avec l'aide du Doc de 1960, voilà Marty parti pour le far-west où le fameux Doc risque incessamment de mourir. Doc en danger, voilà Marty à la rescousse ! Cependant, histoire de compliquer les choses, le Doc de 1855 ne veut pas repartir chez lui en 1985 car il est tombé amoureux de la belle et tendre Clara. Dans la première étape de ce jeu, vous dirigerez, non pas Marty, mais Doc. A cheval, le brave Doc part pour une course d'obstacles infernale, dans le seul but de sauver la belle Clara dont les chevaux se sont emballés vers un gouffre sans fond. Les dangers viennent d'un peu partout, Doc doit esquiver à chaque instant des gêneurs venant du ciel, et il doit aussi, sur son beau cheval blanc, sauter au-dessus d'obstacles, tels des roches ou des caisses laissées là négligemment. Le temps est compté et Doc ne devra pas perdre un seul instant pour sauver sa bien-aimée. C'est ensuite au tour de Marty de faire montre de ses talents de tireur. Le voici à la fête foraine où, pistolet dans les mains, il devra abattre des cibles de carton qui défileront devant lui. La meilleure arme à posséder ici sera certainement des nerfs et des réflexes en acier trempé. Vous dirigerez la main de Marty, et par conséquent, son revolver. Avant la rencontre



Bataille dans les rues à coups d'assiettes volantes ! Déplacez-vous rapidement d'un côté à l'autre de la rue en tirant à tout va ! L'ennemi ne devrait pas supporter ces rafales !

finale, celle où vous lancerez la De Lorean sur une voie ferrée, il faudra, à l'aide d'assiettes lancées habilement, neutraliser des brigands qui voudront faire de Marty une passoire. Sitôt le bandit sorti, lancez une assiette qui, en bon freesbee qui se respecte, ira droit au but. Une fois de plus, la précision sera l'atout essentiel pour réussir et mettre en déroute les malfrats. Lorsque cette étape sera passée, il ne vous restera plus qu'à lancer la De Lorean sur les rails où, poussée par un train, elle devra atteindre la fatidique vitesse nécessaire à sa propulsion dans le temps. Malheureusement, sur le train, les cow-boys ennemis sont aux aguets et il risque fort d'y avoir de la bagarre ! Les coups vont s'échanger à un rythme étonnant et Marty, toujours armé de ses freesbees, aura fort à faire pour s'en sortir indemne. Après, peut-être que le retour vers 1985 sera enfin possible et que cette grande aventure touchera enfin à sa fin ? Mais avant d'en arriver là, bien des épreuves sont à passer, et seuls les Marty les meilleurs viendront sauver le futur et le passé des griffes d'une horde de brigands.

CK UTURE T III

Seul face aux bandits, Marty devra faire preuve d'astuce et de réflexes pour pouvoir espérer s'en tirer à bon compte. Sur ce train, il faudra sauter de wagon en wagon pour avancer et mettre ainsi en déroute toute la bande de vauriens qui attend sur les toits. Une fois encore, le moindre faux pas risque de se terminer par une mauvaise chute, synonyme de mort.

Marty, à la foire, ne devra pas manquer les cibles qui défileront sous ses yeux, s'il veut passer à l'étape suivante ! Pour réussir ici, souvenez-vous de vos performances à la fête foraine. On ne le dira jamais assez, ici, la rapidité est reine !

EDITEUR
ARENA

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

ZAPPING MASTER SYSTEM

Notre super-Ninja est aussi agile qu'un chat. Car, comme vous pouvez le constater, il n'hésitera pas à s'agripper aux multiples arbres qui peuplent ces immenses forêts qu'il devra traverser, s'il veut un jour retrouver le fameux Bushido.

Il y a de multiples bonus sur votre passage, qui vous seront fort utiles. Alors n'hésitez pas à en prendre le maximum car vous pourriez bien trouver votre bonheur dans l'un d'eux. Ici, en l'occurrence, il s'agit d'un bonus-shuriken. C'est une arme redoutable pour les tirs à distance. Mais attention, car vous n'en disposez qu'en quantité limitée.

Des salles secrètes comme celles que vous voyez sur votre droite, il y en aura plus d'une et c'est donc à vous d'ouvrir l'œil et le bon. Elles renferment souvent des bonus très intéressants pour votre progression.

Vous venez de prendre un bonus et ne peut plus utile car, à l'intérieur, se trouve un champ protecteur en forme de boule de feu, qui vous évite, ne serait-ce que pour quelques instants, le combat face à vos nombreux ennemis.

Ici, c'est certainement le bonus le plus utile qui soit, puisqu'il vous permet tout simplement de remonter votre barre d'énergie de nombreuses unités, et quand on voit la multitude d'ennemis tout le long du parcours, on peut dire qu'il arrive à point nommé, oui !

NIN G

Ryu Hayabusa est un descendant du clan des Dragons Ninja, qui ont réussi à préserver la paix au Japon depuis maintenant des millénaires et des millénaires, à travers toutes les générations qui ont eu la lourde tâche de maintenir un semblant d'ordre dans ce Japon médiéval. Mais alors que tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes, que tous les grands seigneurs alias les Samouraï, s'étaient mis d'accord pour qu'aucun conflit ne vienne briser l'amitié entre les peuples, Ryu apprit un jour, non sans une certaine amertume teintée de colère, que son village, dit le "village-dragon", avait été attaqué par des inconnus. A cette triste nouvelle, il partit sur le champ en direction de ses proches, et, lorsqu'il arriva sur place, fut le témoin d'un grand malheur. En effet, son émotion fut indescriptible à la vue de ce qu'il qualifiait de terrifiant : son village avait été purement et simplement rasé par ces mystérieux personnages, et ses habitants massacrés sans autre forme de procès. Seule une personne avait échappé momentanément à ce malheur et survivait tant bien que mal à ses multiples blessures. Cette personne, illustre figure du village puisqu'elle était l'un de ses Sages, murmura à Ryu en un ultime souffle et en d'atroces souffrances, que le "Bushido" sacré avait été dérobé. Ryu savait désormais pourquoi ces bandits, comme il les appelait, avaient effectué cette expédition punitive. En fait, ils

JA
AIDEN

Le premier Boss de fin de niveau ne devrait pas vous laisser un trop mauvais souvenir quand je vous aurai dit qu'il vous suffit, pour battre ce Sumo catcheur, de vous agripper une fois de plus à un arbre et de descendre uniquement pour lui asséner des coups bien placés, tout en esquivant les fous furieux qui tombent du ciel.

Le Boss du niveau 3, un Samouraï dont l'arme est une épée qui fait de grands ravages, est très coriace. Pour essayer de le mettre au tapis, Maître Sega vous conseille de rebondir sur les murs et de venir près de lui pour le frapper avec la rapidité de l'éclair. Alors peut-être en viendrez-vous à bout...

savaient eux aussi que le Bushido, parchemin sacré transmis de génération-Dragon en génération-Dragon, renfermaient des écritures qui, si elles étaient utilisées, pouvaient rassembler toutes les forces de la planète. Ryu eut tout d'un coup un sentiment d'impuissance, car il savait que n'importe qui pouvait conquérir le monde grâce à cette arme fabuleuse. C'est ainsi que, bien décidé à ramener le parchemin coûte que coûte car la vie de la planète toute entière était en grave danger, et surtout à venger tous les habitants de son village, Ryu sortit son épée aux multiples pouvoirs et jura tout haut, pour que les siens l'entendent, qu'il ferait honneur à son rang quoiqu'il puisse advenir de lui...

Voici le fameux Bushido qui renferme les secrets tant convoités. Ne désespérez pas de le retrouver un jour prochain et mettez-vous en route sur le champ. Tout n'est pas encore perdu.

EDITEUR SEGA

SON

GRAPHISME

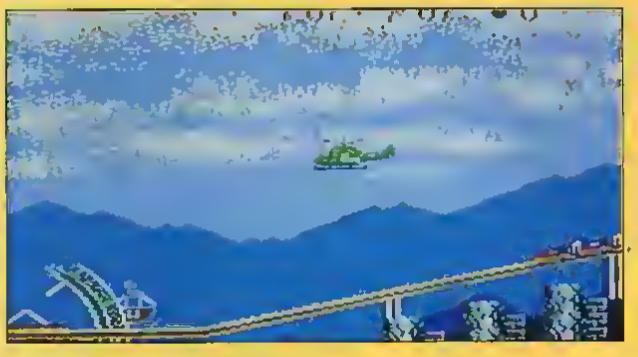
ANIMATION

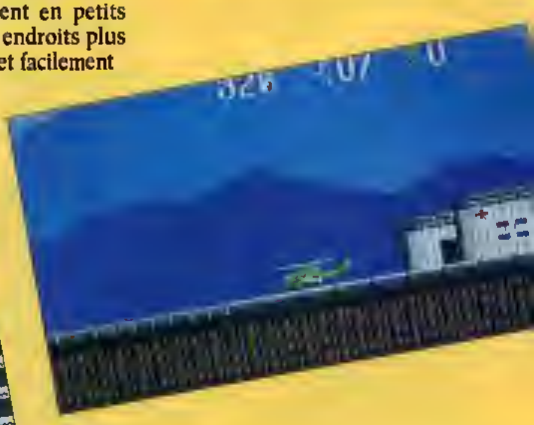
MANIABILITE

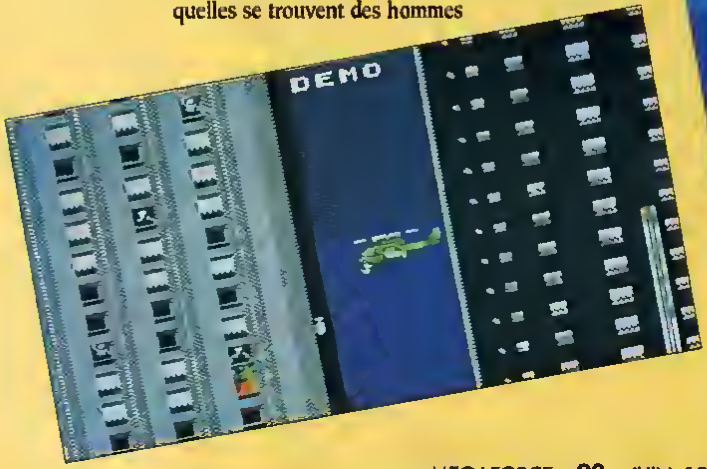
ZAPPING MASTER SYSTEM

Vous faites partie des meilleurs pilotes américains d'hélicos et vos talents sont connus de tous. Vous êtes aujourd'hui pilote d'élite prêt à tout pour venir en aide à vos concitoyens, n'importe où sur le globe. Votre machine volante est un hélicoptère de combat, transformé en hélicoptère de sauvetage. C'est-à-dire qu'outre votre armement super-puissant et terriblement maniable, votre hélico possède une échelle de corde rétractable, qui permettra aux personnes secourues de grimper dans celui-ci. Les missions se suivent et ne se ressemblent pas, puisqu'elles vous mèneront dans de nombreux endroits du globe. Le principe est toujous le même : vous démarrez de votre QG et volez au-dessus de villes dans lesquelles se trouvent des hommes à secourir pour diverses raisons. Ceux-ci se trouvent en petits groupes, à divers endroits plus ou moins reculés et facilement accessibles. Vous guidez votre hélico vers ces groupes, en évitant les ennemis ou les obstacles naturels. Lorsque vous êtes au-dessus d'un groupe, les petits personnages s'agitent comme des fous et sautent de joie à votre vue. Mais si vous ne voulez pas les décevoir en vous crashant lamentablement contre une paroi, il faut manœuvrer avec patience et délicatesse.

Dès que vous êtes assez près, vous lâchez l'échelle de corde qui tombe et permet aux hommes de monter dans l'héli-co. Le nombre de personnages à secourir est indiqué sur l'écran



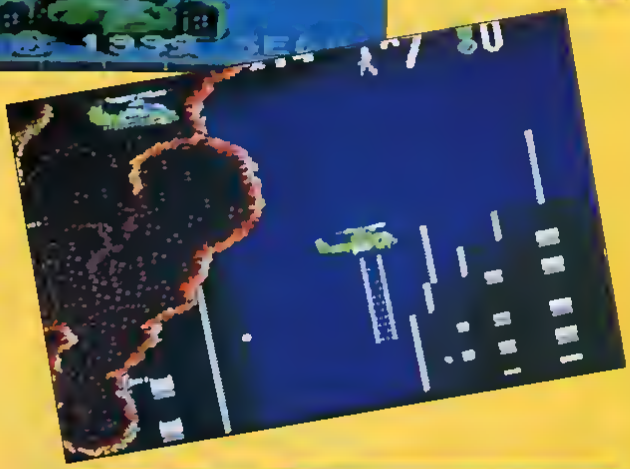




AIR

et lorsque celui-ci dépasse la capacité de l'hélico, il faut faire plusieurs allées et venues. On peut observer la totalité du niveau au début de la mission en mode "Map". Les missions sont nombreuses et variées : elles vont d'otages à libérer à des gens qu'il faut sauver des flammes d'un gigantesque incendie.

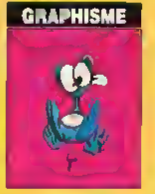
Il va y avoir du sport dans ce jeu de tir original et terriblement stressant !



EDITEUR SEGA

SON

GRAPHISME

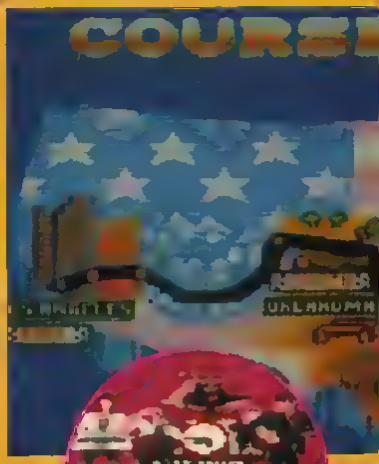


ANIMATION

MANIABILITE

RESCUE

ZAPPING MEGA DRIVE



Le turbo en action se révèle être fantastique, des flammes en sortent de votre pot d'échappement ! Pour connaître la durée de cette subite accélération, jetez donc un coup d'oeil en haut à droite de l'écran. La barre jaune vous permettra de faire une estimation du temps restant.

TURBO

Vous voilà parti pour un raid en voiture à travers les Etats-Unis. Mais attention, il ne s'agit pas de n'importe quel raid ni de n'importe quelle voiture ! Cette fois, vous vous êtes engagé dans une folle course contre la montre et contre un adversaire redoutable en Lamborghini. Le vainqueur de cette équipée à la Canon Ball sera celui qui parviendra à rejoindre Los Angeles en partant de New York. Bien sûr, pas question d'y aller illico presto en ligne droite. Il faut suivre un trajet bien déterminé auparavant. Le charme de ce tracé de course, c'est sa diversité et sa difficulté. Vous passerez par des coins comme Pittsburgh, Miami, l'Oklahoma... qui, tous, auront des paysages spécifiques. De quoi voyager à moindres frais ! C'est ainsi que vous traverserez des contrées désertiques, des étendues enneigées ou que vous roulerez à 296 Km/h en pleine agglomération au milieu des réverbères et près des spectateurs incrédules. La route en elle-même vous posera bien des problèmes, que seul un entraînement sérieux pourra éliminer. Entre les véhicules roulant à moindre allure, les virages qui ne seront pas indi-

Voici le trajet à parcourir. Difficile et complexe, il vous posera bien des problèmes. Le chemin est unique, une raison supplémentaire pour apprendre le parcours par coeur. Une bonne technique pour ne pas se laisser surprendre par les virages !

qués, ceux qui le seront mais qu'il faudra négocier avec adresse, et les voitures de police qui

UT RUN

viendront ralentir votre course, vous ne vous ennuierez pas sur la route ! A vous de devenir un as du volant pour passer avec facilité ces chicanes et pour zigzaguer au milieu de ces retardataires décidément bien dérangeants. Et pour ces techniques avancées de conduite, vous aurez la voiture la plus adéquate qui soit : la Ferrari Testarossa. Cette fois pourtant, il y a un léger changement dans la structure de la voiture : celle-ci a légèrement été customisée. On y a en effet ajouté un énorme turbo. Grâce à celui-ci, vous pourrez vous envoler et frôler la barre des 400Km/h ! Inutile de vous dire qu'il sera nécessaire de l'employer assez souvent, lorsque le temps se fera limite, ce qui arrivera plus que souvent. Malheureusement, l'effet du turbo ne dure qu'un certain temps et il faut attendre une poignée de secondes pour s'en resservir. Autre inconvénient, une fois à pleine vitesse, le véhicule devient très dur à maîtriser, particulièrement dans les virages où il a tendance à glisser d'une manière plus qu'incontrôlée ! A vous de juger quand le moment opportun de l'utiliser sera arrivé... En route, vous aurez la radio branchée à fond, histoire d'être accompagné d'un fond sonore agréable. Cette musique entraînante sera ça et là ponctuée par l'explosion produite par le turbo ou un ou deux crissements de pneus. Juste de quoi mettre une ambiance surchauffée sur cette route où la vitesse est reine !

Une victoire vous permettra de choisir parmi du nouveau matériel. Ne choisissez pas tout de suite le moteur surpuissant, vous ne tiendriez pas la route à pleins vitesse. Sélectionnez tout d'abord les pneus de qualité, après vous pourrez foncer, ce qui, avec le superturbo, vaut le coup d'oeil !

EDITEUR
SEGA

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

PETITES

ACHAT

Dépt. 49
Ach sur Angers Quack Shot et Thunder Force 3 pour **MEGADRIVE** en TBE 200 F pièce et vds cartouches **MASTER SYSTEM**, état neuf 130 F pièce. Tél 41 91 91 78

Dépt. 88
Ach. sur **MASTER SYSTEM** Monopoly Tétris, Ice Hockey entre 100 et 200 F Contacter Valérie LORANGE, 10 rue de la Sorbane - 88800 Hareville-sous-Montfort.

Dépt. 72
Ach. sur **MEGADRIVE** : Phantasy Star 3 Golden Axe 2, Street of Rage entre 250 et 200 F URGENT ! Contacter SEBASTIEN au 43 84 60 60 après 19H.

Dépt. 78
Ach jeux **MASTER SYSTEM** Asterix, Donald, Super Kick Off Out Run, Europa, Wonder Boy 3, Alex Kidd in Shinobi World Running Battle, Alien Storm, Shadow Dancer Prix raisonnable. Contacter HUOR au 45 84 66 90 après 19H.

Dépt. 77
Ach. **MEGADRIVE FRANÇAISE** plus Street of Rage 2 manettes et ci possible autres jeux maxi. 1000 F Contacter DANIEL au 64 80 80 25 (Villeparisis au dépt 93, 75 et nord 77

Dépt. 78
Ach. jeux sur **MEGADRIVE FRANÇAISE** de 200 à 250 F Ium Street of Rage, Shining in the Darkness, Mickey John Madden 92 et Marble Madness. Tél au 49 66 58 14, demander SEBASTIEN

Dépt. 91
Ach **MEGADRIVE** plus 2 manettes et jeux (Kid Chameleon, James Pond, Fit Fighter ou autres...) 900 F maximum. Contacter ARNAUD au 69 05 74 85.

Dépt. 95
Ach. nbx jeux sur **MEGADRIVE FRANÇAISE** avec notice à prix intéressant. contacter LUDOVIC au 39 97 90 45 entre 16H et 19H30 sauf le week-end.

Dépt. 99
Ach urg. **MEGADRIVE** avec 2 manettes et un jeu (Sonic ou Quack Shot ou Street of Rage) pour 680 FF maximum. Contacter JULIEN LAGOUSE TEL au 19 322 268 66 55 ou ecrire au 61 avenue du Frêne - 1020 Bruxelles Belgique.

CONTACTS - ÉCHANGES

Dépt. 80
Cher sur **MEGADRIVE** World Cup Italia 90 à éch. contre Cyberball Contacter LUDOVIC au 27 63 22 19 après 17H30

Dépt. 49
Ech jeux **MASTER SYSTEM**, Shinobi et Alex Kidd 4 contre Sonic Summer Games, Astérix, Mickey, Donald, California Games ou vds 200 F le jeu. Demander MARYLINE au 41 47 65 99

Dépt. 80
Ech. jeux **MEGADRIVE FRANÇAISE** Sonic, James Pond 2, Fenry Tale Adventure, James Buster Douglas Altered Beast contre jeux de sport surtout. tél au 22 90 82 80 après 19H.

Dépt. 82
Ech sur **MASTER SYSTEM** Alex Kidd in Shinobi World contre Psycho-Fox ou Altered Beast. Demander CLEMENT au 63 31 57 52.

Dépt. 95
Ech. sur **MEGADRIVE FRANÇAISE** an excellent état jeux Sonic Quack Shot, Mickey Mouse Castle of Illusion, Out Run contre Shadow of the Beast, Toki, Monaco GP 2 ou Street of Rage (avec boîte et notice en français) Ach aussi Decap Attack et Hellfire en version française (prix à débattre). Contacter JULIEN au 39 95 02 07 URGENT !

Dépt. 02
Ech. jeux sur **MASTER SYSTEM** : Cloud Master, Great Baseball, Alex Kidd and the Lost Stars contacter CEDRIC de 19H30 à 20H au 23 89 16 10.

Dépt 04
Ech sur **MEGADRIVE** Revenge of Shinobi contre Golden Axe II, TF3 Alisia Dragoon, El Viento, Shadow of the Beast. Ach. arcade power stick 150 F Demander KOU au 92 83 28 25

Dépt. 24
Ech. jeu **MASTER SYSTEM** The Ninja contre Astérix. Contacter DAVID au 53 04 20 86 après 17H30.

Dépt. 30
Ech jeux **MEGADRIVE** Quack Shot, Fantasia, Thunder Force 3, Sonic. Cher ou ech. F22, Shining and Darkness. Tél au 86 30 46 25.

Dépt. 33
Ech. **MASTER SYSTEM** plus 5 jeux contre GAME GEAR avec jeux Ech jeux **MEGADRIVE** Cyrnoug, Midnight Resistance Shadow Dancer Altered Beast. Contacter STEPHANE au 56 20 08 69

Dépt. 54
Vds jeux **MASTER SYSTEM** (Fantasy Zone I, Rastan Double Dragon, Sonic etc) ou ech contre Donald Duck, Mickey, Populous Columns ou le tout contre GAME GEAR plus Columns. Demander ARNAUD au 67 77 53 41 après 18H30.

Dépt. 40
Ech sur **MEGADRIVE** Castle of Illusion, Strider, Populous, Moonwalker contre Quack Shot, Mercs, Fantasia, Dick Tracy Demander NICOLAS au 59 56 74 74 après 18H30.

Dépt. 41
Ech. **MASTER SYSTEM**, 19 jeux, lunettes 3D, light phaser 2 pads dont une avec tir automatique contre **MEGADRIVE**, 2 pads 6 ou 7 jeux. Contacter LOIC au 54 96 66 66 après 19H.

Dépt. 49
Ech **MASTER SYSTEM** plus 3 jeux contre **MEGAORIVE** avec ou sans jeux Demander GUILLAUME en semaine au 41 44 29 74

Dépt. 56
Ech **MASTER SYSTEM II** avec 5 jeux (Astérix, Golden Axe, Fantasy Zone After burner et Teddy Boy) contre GAME GEAR plus Columns. Tél au 29 66 50 88 demander LIONEL après 19H

Dépt. 66
Ech. jeux sur **MASTER SYSTEM** Moonwalker ou Rescue Mission contre Out Run ou Donald Duck. Contacter OLIVIER BAILLY au 97 75 15 02 après 19h.

Dépt. 67
Ech sur **MASTER SYSTEM** Psycho Fox ou Moonwalker contre Monopoly ou Wonder Boy 1-2 ou Ghostbusters ou vds de 150 à 200 F contacter GUILLAUME après 17H au 87 73 04 49

Dépt. 67
Ech. jeux **MEGADRIVE FRANÇAISE** Robocod, Shadow Dancer Moonwalker contre jeux de même valeur (Quack Shot, Mickey Mouse Thunder Force III) Contacter LAURENT au 82 52 98 72.

Dépt. 59
Ech sur **MASTER SYSTEM** Astérix contre Donald Duck. Contacter VINCENT au 20 53 89 60.

Dépt. 60
Ech. CPC 464 couleur plus manuel joystick, une vingtaine de jeux contre **MEGADRIVE** plus 3 jeux (dont Sonic ou Quack Shot) ou contre COKE-GRAFX plus 3 jeux (dont Parodius ou Twin Bee) Contacter GAEL au 44 23 04 36.

Dépt. 62
Ech sur **MASTER SYSTEM** Super Tennis, RC GP contre Wonder Boy III ou Family Games Tennis Ace, Alex Kidd in Shinobi World, Heavy Weight Champ Moonwalker Demander GREGORY au 21 53 50 92 après 18H.

Dépt. 67
Pour tous ceux qui ont une **MASTER SYSTEM** et une GAME GEAR : éch. 5 jeux contre la GAME GEAR et 1 jeu (Wonder Boy I ou Columns) Tél à Jonathan au 89 27 20 63 entre 20h et 20H30 sauf W-E.

Dépt. 69
Rech. à ech. sur **MASTER SYSTEM** Sonic, Phantasy Star, Bubble Bobble... contre Wonder Boy 1, 2, 3, Astérix, Shadow of the Beast. Tél entre 13H et 14H et après 18H sauf mercredi au 78 52 77 36, demander FABIEN URGENT !

Dept. 69
Ech. jeux **MASTER SYSTEM** Sonic contre Donald Duck ou Wonder Boy 3 Tél au 72 50 81 66 après 17h.

Dépt. 78
Ech. sur **MEGADRIVE** Sonic contre James Pond II. Tél au 79 65 48 34 après 17H et uniquement dépt. 73.

Dépt. 73
Ech. jeux **MASTER SYSTEM** Teddy boy Global Defense, Shinobi, Rambo III, Rastan, Moonwalker, Alex Kidd in Shinobi World contre Spiderman, Strider, Vigilante, World Cup Wonder Boy II, Chase HQ, Super Kick Off Pacmania. Tél au 79 30 90 05 entre 18H et 21H demander LIONEL LATHOUD.

Dépt. 78
Ech. ou vds sur **MEGADRIVE** Star control, Faery Tale Atomic Robot Kid Super Thunder Blade, Mystic Defenser Altered Beast Contacter JEAN-FRANCOIS au 45 31 48 43 à partir de 20H30

Dépt. 78
Ech. jeux **MEGADRIVE** Sonic ou Shinobi contre EA Hockey ou Dick Tracy ou Ghouls n Ghosts. Contacter CEDRIC au 42 93 58 85 après 16h. Urgent !

Dépt. 77
Ech. jeu **MASTER SYSTEM** Shinobi contre Moonwalker Golden Axe, Out Run, Mickey Mouse ou Dick Tracy Contacter CEDRIC au 60 08 56 26

Dépt. 78
Ech. sur **MASTER SYSTEM** The Ninja, Out Run, Line of Fire, Alien Storm Golden Axe, Basketball Nightmare contre Slap Shot Donald, Shadow of the Beast, Forgotten World Spiderman Rampage, Back to the Future 2, Spellcaster, Running Battle Contacter AXEL après 17H sauf le week-end et le mercredi au 34 62 48 22.

Dépt. 78
Ech. adaptateur MS/MD plus 2 jeux MD (After Burner II-Typo) contre Robocod, Street of Rage ou Mercs ou vds le tout 300 F Contacter Adrien WILLEMAIN, 15 ter rue du Moulin - 78420 Carrières/Seine.

Dépt. 78
Vds ou éch. sur **MEGADRIVE** Super Monaco GP. Faire offre au 30 21 30 33 après 18H.

Dépt. 78
Ech. sur **MASTER SYSTEM** Wonder Boy I contre Sonic ou Astérix. Contacter COLMAN au 30 55 06 05

Dépt. 78
Ech. jeux **MEGADRIVE** Pitfighter, Strider Shinobi, World Cup Italia 90 Wrestler War DJ Boy, Moonwalker Altered Beast contre Tecmo World Cup 92, Golden Axe III, Thunder force III... Demander FRED au 34 74 78 26.

Dépt. 78
Ech. jeux sur **MASTER SYSTEM** Wonder Boy I California Games ou Shinobi contre Strider ou Wonder Boy 3 Simon éch. 2 jeux contre Asterix. Vds mêmes jeux de 150 à 200 F Contacter FRANCOIS au 39 74 41 25

Dépt. 83
Ech. sur **MEGADRIVE** World Cup 90, F22, Tank Abrams contre Starflight Badokan, Fantasia. Tél au 94 35 72 70 ou écrire à ANDRE CURTOL, les Maurels - 83400 Hyères. Urgent !

Dépt. 91
Ech. jeu GAME GEAR GG Shinobi contre Chess Master ou Donald Duck ou Mickey Mouse, Space

PETITES ANNONCES GRATUITES

- Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
- Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution.
- Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).
- écrire lisiblement en majuscules S.V.P.

Votre départe- | MEGADRIVE | MASTER SYSTEM | GAME GEAR | N° 7

☐ Achat ☐ Ven- ☐ Échange ☐ Contac

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 100, avenue du général Leclerc, 93500 PANTIN.

ANNONCES

Hamer Demander NICOLAS au 64 49 87 99 entre 12H et 13H30 ou 16H30 et 17H.

Dépt. 92
Ech jeux **MEGADRIVE** Ghostbusters DJ Boy, Space Harrier II, E-Swat. contacter JEROME au 47 82 77 42 apres 19H

Dépt 93
Ech 6 jeux After Burner Rocky Double Dragon etc... contre Spiderman Sonic, Mercs etc.. Contacter SEBASTIEN au 48 70 14 58 apres 18H

Dépt. 93
Ech Spellcaster contre Donald Duck ou Astérix. Appeler au 48 27 12 52.

Dépt 99
URGENT Ech sur **MASTER SYSTEM** E Swat, Spiderman, Indiana Jones Moonwalker Ghouls'n Ghosts ou Vds de 150 a 250 F le jeu Contacter VERONIQUE au 48 99 73 08 de 17H à 20H

Dépt. 99
Ech. Ghouls n Ghosts Ringside Angel contre Phantasy Star III Street of Rage C'est urgent ! Demander HOA au 49 30 82 94 ou 46 77 73 91

Dépt. 95
Ech sur **MEGADRIVE FRANÇAISE** Sonic ou Quack Shot contre James Pond 2 ou Wonder Boy in Monster Land Tél au 39 91 85 39 a partir de 18H.

Dépt. 95
Ech sur **MEGADRIVE** Golden Axe, Fantasia, Mickey Mouse Castle of Illusion et Altered Beast contre Moonwalker ou Super Monaco GP Contacter JULIEN DESINDE au 30 37 32 14 apres 17H.

Dépt. 95
Ech. sur **MEGADRIVE** After Burner II Super Hang On (moto) Tournament Golf contre jeux **MEGADRIVE** Contacter FREDERIC au 39 60 11 74 apres 19h.

Dépt. 95
Vds jeux **MASTER SYSTEM** Tennis Ace Great Volley Ball, Football, Basket, Slap Shot Summer Games 200-250 F l'unité Demander THIERRY au 34 72 27 24 (20H)

VENTE

Dépt. 01
Vds jeux sur **MEGADRIVE** (Toe Jam & Earl Shadow Dancer Quack Shot Street Smart etc...) a 250 F pièce. Vds arcade power stick 250 F Contacter CHRISTOPHE au 50 42 20 83 de 18 à 20H

Dépt 02
Vds **MASTER SYSTEM** PLUS 400 F avec Miracle Warrior Golden Axe Warrior Dunan Forgotten World Gauntlet Spellcaster 200 F l'un (frais de port à ma charge) Contacter FREDERIC au 23 62 00 50

Dépt. 04
Vds **MASTER SYSTEM** plus 9 jeux dont Donald Wonder Boy 1 2, Black Belt Rapid Fire 1300 F ou éch. contre **MEGADRIVE** plus 2 jeux. Vds jeux entre 100 et 200 F Demander ROMUALD au 92 31 05 57

Dépt 27
Vds **MASTER SYSTEM** I (1986 environ) plus control stick, Paperboy Alex Kidd 2, Basket Night mare et jeu intégré Le tout 1000 F au 32 37 37 93

Dépt. 34
Vds jeux **MASTER SYSTEM** Donald Duck 260 F, World Soccer 150 F, Double Dragon 200 F Wonder Boy I 160 F Vds jeu **MEGADRIVE** Centurion 350F Tél au 67 90 51 99 après 20H

Dépt 38
Vds **MASTER SYSTEM** plus 7 jeux 1400 F (Shinobi Taito, Chase HQ, Cyborg Hunter Kung Fu Kid Power Strike Wonder Boy in Monster Land ...) Contacter Guillaume BASSET au 74 53 29 84 ap 18h.

Dépt 49
Vds **MASTER SYSTEM** plus 1 manette 4 jeux (R Type, After Burner Great Football World GP) Acheter 1240 F Donnée 500 F ou éch. contre 2 jeux **MEGADRIVE** Demander THOMAS au 41 34 21 56.

Dépt 59
Vds **MEGADRIVE** plus 2 manettes et un adaptateur pour jeux japonnais 1000 F Contacter STEPHANE au 66 59 15 51

Dept 59
Vds GAME GEAR (encore sous garantie 7 mois) plus 1 jeu (Monaco GP) adaptateur MS/GG Le tout à 1150 F Contacter au 20 76 28 02.

Dépt. 59
Vds "Mega Force" du n°1 au n°5 et "Player One" du n°1 au n°18 15 F pièce Vds k7 mega video show 50 F, quick joy "5" 150 F Demander Xavier au 27 60 52 52 le week-end seulement.

Dept. 59
Vds GAME GEAR plus 5 jeux (Sonic, G Loc Woody Pop Dragon Cristal, Columns. Etat impec cable. Vds aussi chargeur et transformateur Le tout pour 1200 F Demander DAVID au 20 31 40 51

Dépt. 60
Vds jeux **MASTER SYSTEM** (Super Tennis, Out run, The Ninja, Sinder Enduro Racer, Mickey, Zillion 2, Double Dragon) entre 100 et 200 F ou le tout 800 F à débattre. Contacter DAVID au 44 02 99 28 après 17h.

Dépt. 62
Vds **MEGADRIVE** plus jeux Altered Beast Mickey, Sonic, Donald Duck (Garantie 6 mois) Contacter STEPHANE au 21 79 81 55.

Dépt. 62
Vds jeux **MEGADRIVE** et **MASTER SYSTEM** Liste sur demande, prix interessant. Cher ou éch. programmes compatibles TU8 ou T08 D Contacter MICHEL au 21 93 16 9h

Dépt. 69
Vds **MASTER SYSTEM** plus 2 jeux Moonwalker et Sonic 700 F Vds aussi autres jeux entre 100 et 200F Tél au 78 83 05 19

Dépt. 75
Vds **MEGADRIVE** plus 6 jeux (Sonic Shinobi, Quack Shot...) 200 F l'unité Contacter WILLIAM au 43 26 78 14.

Dépt 78
Vds jeux **MEGADRIVE** James Pond 2 a 300 F Quack Shot 250 F GAME BOY plus Tetris, Gremlins 2 et Duck Tales 590 F Contacter YANN au 79 46 02 39 après 18H

Dépt. 78
Vds jeux **MASTER SYSTEM** Battle Out Run After Burner Altered Beast, Heavy Weight Champ Black Belt, Super Monaco GP Lord of the Sword, Out Run, Zillion II pour 150 F l'unité. Demander DAVID au 34 84 64 13

Dépt 91
URGENT ! Vds **MASTER SYSTEM** complète avec 8 jeux plus 1 jeu integre TBE, valeur actuelle 2900 F, sacrifiée à 1250 F (prix à débattre eventuellement) ou éch. contre **MEGADRIVE** ou GAME GEAR plus jeux Tél au 69 42 63 15

Dépt 92
Vds **MEGADRIVE** plus 2 manettes (dont pro 2) et 9 jeux (Sonic, Fantasut...) encore sous garantie Prix 3000F a débattre Contacter FRANCOIS au 41 08 81 37

Dépt. 99
Vds 12 jeux **MASTER SYSTEM** et 12 jeux **MEGADRIVE** prix à débattre. FABIEN au 66 83 97 41

Dépt. 01
Vds sur **MEGADRIVE** Sonic 280 F Tél au 74 50 15 45.

Dépt. 11
Vds sur **MEGADRIVE** Budokan 250 F à débattre. Contacter BENOIT au 68 72 20 18.

Dépt. 13
Vds jeux **MASTER SYSTEM** 2 Alex Kidd in Shinobi World R Type Ghouls n Ghosts Ghostbusters Shinobi ou éch contre jeux **MEGADRIVE** (Robocod etc ..) Tél au 42 92 08 92 apres 17H ou adresse NILS SOLARI, Chemin de St Simon - 13540 PUYRICARD

Dépt. 14
Vds ou éch GAME GEAR plus adaptateur MS/GG plus 3 jeux contre **MEGADRIVE** plus 1 jeu. Tél au 31 44 42 21

Dépt. 16
Vds GAME GEAR plus Columns Wonder Boy Donald Duck Astérix adaptateur secteur adaptateur MS/GG pour 1890 F (encore sous garantie emballage d origine) Tél au 45 85 75 02.

Dépt. 16
Vds sur **MEGADRIVE** Mickey Mouse, Wonder III japonnais, Altered Beast et un adaptateur Les 3 jeux 800 F (pratiquement neufs) Contacter FRANCOIS au 45 83 34 27

Dépt 21
Vds sur **MASTER SYSTEM** Gain Ground 100 à 150 F Ech Monaco GP ou Golden Axe contre Sonic ou Mickey ou Astérix. Contacter STEPHANE au 80 41 35 33

Dépt 22
Vds GAME BOY 9 jeux, mallette de rangement... valeur 2700 F cédé 1300 F ou éch. contre GAME GEAR plus 3 ou 4 jeux plus adaptateur MS Contacter NICOLAS au 34 99 51 41 le soir

Dépt. 28
Vds **MASTER SYSTEM** avec 5 jeux plus 1 manette cablée (TBE) pour 500 F Tél au 37 81 82 37

Dépt 31
Vds **MEGADRIVE** plus 5 jeux 2 manettes dont une pro 2 ou éch. contre SUPER FAMICOM plus 1 jeu et une manette Contacter JEAN route de Lévignac - 31820 PIBAC.

Dépt. 33
Vds jeux **MASTER SYSTEM** II Scramble Spirits 50 F Shinobi 150 F Sonic 200 F Vds **MEGADRIVE** 700 F Tél au 56 75 39 19

Dépt. 34
Vds **MEGADRIVE** plus 4 jeux (Robocod, Golden Axe 2, Quack Shot, Out Run) adaptateur 2 manettes 2100 F (prix à débattre) ou éch. contre NEO GEO plus 2 jeux. Tél au 67 83 13 94 entre 12 et 14h.

Dépt. 35
Vds sur **MEGADRIVE** Desert Strike, Kid Chameleon 350 F 1 un, Hellfire 250 F Winter Challenge 300F Centurion, Port gratuit ou éch. contre Tecmo Cup 92 ou NHL Hockey Contacter VINCENT au 99 59 98 60.

Dépt. 37
Vds **MASTER SYSTEM** 2 plus 4 jeux Sonic, Psycho-Fox, Alex Kidd Ghouls'n Ghosts. Contacter MURIELLE au 47 23 29 34 après 18H.

Dépt. 42
Vds **MASTER SYSTEM** plus 10 jeux (Golden Axe, Space Harrier etc...) 2 jeux dans la console 1 pistolet, light phaser et 2 manettes. Valeur 4350 F vendu 1500 F Contacter NICOLAS au 77 58 44 42.

Dépt 42
Vds **MASTER SYSTEM** plus 2 manettes, light phaser et 21 jeux dont Moonwalker, Shinobi jeux de foot, basket etc... le tout 2900 F Ach. sur **MEGADRIVE** Super Monaco Mano Lameux Lakers Vs Celtics entre 250 F a 350 F Contacter DAVID au 77 37 80 74 si possible le week-end.

Dépt. 42
Vds **MEGADRIVE** (sous garantie) plus adaptateur jeux japonnais 1 manette pro 2 et 3 jeux (Sonic Tecmo World Cup 92 et MD Power Football) 1700F Contacter PIERRE au 77 26 01 72.

Dépt. 49
Vds jeux **MASTER SYSTEM** World Soccer, Super Monaco GP Shinobi, Super Tennis le tout pour 400 F ou vente separée. Demander GEOFFREY au 40 70 92 79

Dépt. 49
Vds ensemble ou separément **MASTER SYSTEM** (garantie depuis décembre) plus 2 jeux (Shinobi et Tennis Ace) Tél au 40 02 73 20 tous les sours à partir de 18H.

Dépt. 49
Vds cassettes de jeux 200 F l'unité. 14 titres a vendre cause achat autre console. Tél au 28 43 13 26, demander MAXIME ou LUDOVIC.

Dépt. 45
Vds **MASTER SYSTEM** plus 2 manettes light phaser, 20 K7 Sonic Bubble Bobble, Pacmania, Mickey, Moonwalker Gangster Town, Strider... Excellent état. Le tout 4500 F Demander THOMAS au 28 56 28 64

Dépt. 54
Vds jeux **MASTER SYSTEM** Altered Beast, Y'S et Ultima IV à 150 F chaque. Tél au 83 20 66 10.

Dépt. 59
Vds sur **MASTER SYSTEM** Vigilante, Kung Fu Kid, Altered Beast After Burner Enduro Racer, Battle Out Run, Rastan entre 150 et 200 F Jeux en

PETITES ANNONCES

bon etat avec notice. Contacter BENJAMIN au 97 75 85 64

Dept 59
Vds jeux **MASTER SYSTEM** de 120 a 150 F (Populous Tennis Ace Rastan..) ou 350 F les deux Vds **MASTER SYSTEM** avec 2 manettes plus 1 jeu au choix 400 F Contacter ARNAUD au 21 58 00 62.

Dept. 59
Vds ech. ou ech. jeux sur **MEGADRIVE** Possede news (jeux entre 200 et 250 F) Contacter FREDERIC au 70 31 34 77

Dept. 59
URGENT ! Vds jeux **MEGADRIVE** Moonwalker James Pond I (Robocod) Street of Rage les 3 jeux 450 F une affaire non? Contacter David DEMARQUE 29 rue Jean Jaures 59192 Beuvrages

Dept. 60
Vds sur **MEGADRIVE** Rambo 3 Strider Altered Beast Fantasia Moonwalker J R D Boxing, Mercs, Super Real Basket Ball de 250 a 300 F ou ech. contre Street Fighter, Laker Vs Celte Demander PAT au 44 27 77 82.

Dept. 61
Vds jeux **MEGADRIVE** Immortal Sword of Vermilion, Thunder Force 3, Shadow Dancer, Phantasy Star 3 Pro 250 F l unite Super Hang On, Super League, Cyberball 150 F l unite Tel au 33 36 96 40

Dept. 61
Vds 150 a 200 F piece jeux **MASTER SYSTEM** (Sonic Mickey Populous Golfamania etc) Possi offre groupee interessante Contacter MR. BEAUDRY 23 hameau du Champ de l'Epine 61100 La Selle La Forge

Dept. 62
Vds **MASTER SYSTEM** 2 plus 6 jeux (Ghouls n Ghosts Donald Duck Heavy Weight Champ Shinobi Out Run Alex Kidd) Console encore sous garantie 6 mois Le tout pour 1700 F Contacter DAVID au 21 07 28 29 entre 18H et 20H

Dept 63
Vds sur **MEGADRIVE** Sonic Quack Shot, Basketball et de nbx autres jeux Contacter ALBAN au 73 36 91 91

Dept. 67
Vds GAME BOY plus ecouteur stereo cable link, 1 jeu Tetris et 2 autres jeux (Balloon Kid Super Mario Land) 700 F le tout. Tel au 88 21 27 06 demander JEREMY

Dept. 69
Vds jeux **MEGADRIVE** Winter Ghel Golden Axe 2 Mickey etc Ech sur MD NEC FAMICOM Achete bas prix jeux MD NEC FAMICOM pour le club Tel au 78 99 31 41 apres 17H

Dept 71
Vds **MASTER SYSTEM** avec 2 controls pads 1 control stick, light phaser 7 jeux (Hang On, Safari Hunt Labyrinthe (inclus dans la console) Double Dragon, Transbot Moonwalker WW Champ Le tout en TBE 800 F ou ech. contre **MEGADRIVE** plus 1 manette. Tel au 85 41 76 25

Dept. 75
Vds **MASTER SYSTEM** plus jeux (Alex Kidd 4 Shinobi) 2 manettes 550 F Vds aussi Sonic 250 F Tel au 42 40 01 95 demander JULIEN après 16H30

Dept. 75
Vds **MASTER SYSTEM** (converter) **MEGADRIVE** plus 8 jeux 2 joys (sous garantie 21/02/93) Valeur 2200 F vendu 1500 F ou ech contre SUPER FAMICOM JAPONNAISE ou AMICA 500 plus sous. Tel au 42 29 81 59

Dept. 75
Vds sur **MASTER SYSTEM** Sonic Psycho-Fox Spiderman, Bank Panic, Global Defense et Cyber Shinobi. Vds aussi light phaser + une cartouche contenant 3 jeux Contacter EMMANUEL au 43 56 27 75

Dept 75
Vds jeux **MEGADRIVE** Ghouls n Ghosts 300 F Moonwalker et The Revenge of Shinobi 250 F ou ech. contre Mickey Mouse Contacter ALEKSAN DAh au 42 06 32 24 apres 18 H.

Dept 75
Vds **MASTER SYSTEM** contre GAME GEAR ou vds avec nbx jeux ou ech contre jeux **MEGADRIVE** Contacter JED au 43 29 74 25 C'est URGENT ! Demander adresse en appelant.

Dept 76
Vds jeux **MASTER SYSTEM** (Ghost House Aztec Adventure Alex Kidd 2 Power Strike Dynamite Dux) entre 100 et 160 F Contacter SOPHIE le soir apres 16H30 au 35 45 96 23

Dept. 76
Vds GAME GEAR plus Columns Ninja Gaiden un adaptateur MS/GG une sacoche et 10 piles Le tout 400F Contacter SYLVAIN au 35 97 03 10 apres 16h30

Dept 77
Vds **MASTER SYSTEM** plus 1 control pad 1 control stick, 1 pistolet 3 jeux internes plus 4 jeux (Double Dragon Alex Kidd Cam Ground Spy Vs Spy) pour 1000 F Contacter DOMINIQUE ou PATRICK au 64 40 13 03

Dept. 77
Vds ou ech jeux sur **MEGADRIVE** Fantasia 250 F ou ech contre Golden Axe II Donald Duck ou autres Tel au 64 27 52 18 apres 18H

Dept. 77
Vds **MASTER SYSTEM** 1 plus 7 jeux (Golvellius Y's Miracle Warrior Wonder Boy 3, Lord of The Sword Ultima 4 (spellcaster) 900 F le tout Vds aussi Altered beast 250 F sur **MEGADRIVE** Tel au 42 16 99 58 aux heures bur demander FRANCK.

Dept 77
Vds **MASTER SYSTEM** plus lunettes 3D pistolet power stick et nbx jeux (Sonic, Super Tennis etc) Demander SEBASTIEN au 60 63 31 09 apres 18H

Dept 77
Vend jeux **MEGADRIVE** Sword of Vermillon 340 F (valeur 700 F) ou ech contre Street of Rage Vds manette **MASTER SYSTEM** (compatible arch) avec auto-fire et mode de jeux Contacter YANNICK au 60 60 86 96

Dept. 77
Vds GAME GEAR plus 9 jeux la housse, adaptateur MS 2000 F (sous garantie) Contacter MARCMAZEAUD au 60 29 58 67 apres 18H

Dept 78
Vds sur **MASTER SYSTEM** Super Tennis 80 F, After burner Colvellius R Type 200 F l'unite Contacter LAURENT THELLIER au 30 74 07 32.

Dept 78
Vds sur **MEGADRIVE** Flicky ou Altered Beast ou ech contre Quack Shot ou Populous Contacter SYLVAIN apres 17H30 au 39 68 85 07

Dept 78
Vds GAME GEAR plus 2 jeux adaptateur secteur (garantie janvier 93) valeur reelle 1400 F (a debattre) ou ech contre 4 jeux **MEGADRIVE** Demander PASCAL au 30 37 96 24.

Dept. 78
Vds jeux **MEGADRIVE** Zoom, Columns Dick Tracy, Mickey, Hellfire Toe Jam and Earl, Sonic, Street of Rage etc Contacter ERIC au 39 69 22 19

Dept. 78
Vds jeux **MASTER SYSTEM** 150 F piece Studer Gh'obusters et Thunder Blade ou ech. Shinobi contre Vigilante ou Sonic contre Asterix. Contacter NICOLAS au 34 76 36 90 a partir de 18H

Dept. 78
Vds sur **MEGADRIVE** Mystic Defender James Pond I 150 F l'unite Zoom 100 F Vds sur **MASTER SYSTEM** une dizaine de jeux dont Wonder Boy II etc Contacter OLIVIER au 30 41 18 30 apres 18h30

Dept. 78
Vds **MEGADRIVE** plus 4 jeux (Batman Marvel Land Basket Spiderman) 1 paddle 1 manette pro 2 le tout pour 1950 F (valeur 3990 F) ou **MEGA DRIVE** plus 2 jeux 1 paddle 1 manette le tout pour 1290 F (valeur 2190 F) Vds jeux appart entre 200 et 300 F Tel au 29 75 82 99.

Dept. 78
Vds jeux **MASTER SYSTEM** Super Monaco GP Time Soldiers, Alex Kidd in Shinobi World 700 F l'unite et 300F les 2 (TBE) Demander JULIEN au 34 51 67 33

Dept 78
Vds **MASTER SYSTEM** plus 2 jeux (Hang On Ghouls n Ghosts) 2 manettes 400 le tout Contacter ARNAUD au 34 62 06 97

Dept 78
Vds jeu **MASTER SYSTEM** Transbot (neuf, prix à débattre) ou ech contre jeu même valeur avec notice et boitier Tel au 39 71 00 26 demander DAVID

Dept 76
Vds nbx jeux sur **MASTER SYSTEM** Moonwalker Ghouls n Ghosts, Golden Axe Battle Out Run Operation Wolf 150 F piece et vds aussi After Burner Tro-Wrestling, 100 F piece Demander DOMINIQUE au 34 62 97 03

Dept 78
Vds **MASTER SYSTEM** 5 jeux 2 manettes valeur 2100F vendu 750-800 F Tel au 39 53 [illegible] 67 apres 20h

Dept. 78
Vds jeux **MASTER SYSTEM** Spy Vs Spy Rampage Operation Wolf (possibilite de jouer sans pistolet) 100 F piece. Demander MICHAEL au 29 75 49 75 apres 19H

Dept 78
Vds 400 F ou ech. **MASTER SYSTEM** plus 2 joypads 1 phaser et 7 jeux (Casino Games Battle Out Run Gauntlet, California Games) plus 3 jeux contre GAME GEAR et 2 jeux. Contacter BENOIT au 99 15 18 04

Dept. 83
Vds 200 F ou ech sur **MASTER SYSTEM** Slap Shot Enduro Racer contre Asterix, Donald Duck, Mercs ou Wonder Boy 3 Joindre ANNAUD au 94 40 52 80

Dept. 89
Vds sur **MASTER SYSTEM** Golden Axe Warrior 250 F ou ech contre World Cup Italia 90 Sonic Ecrire a OSTALOH ERIC 1 rue du Village 89390 RAVIERES

Dept. 91
Vds **MASTER SYSTEM** avec 2 manettes et 3 jeux inclus (Hang On Labyrinthe Safari Hunt) 500 F Vds jeux **MASTER SYSTEM** Sonic 200 F Spy Vs Spy 50 F Teddy Boy 50 F ou ech contre Street of Rage Contacter DAVID au 64 48 48 41

Dept. 91
Vds sur **MASTER SYSTEM** Paperboy et Golden Axe ou ech. contre Donald ou Psycho-Fox (etat neuf) Demander ZACK au 64 90 34 69 a partir de 17h

Dept. 91
Vds **MASTER SYSTEM** II avec 4 jeux (Mickey Out Run etc) valeur 1100 F sacrifie 1000 F Vds jeux a 175 F l'unite ou ech contre **MEGADRIVE** FRANCAISE plus 2 jeux Contacter DENIS au 64 99 39 65

Dept 91
Vds 15 jeux **MASTER SYSTEM** World cup Summer Alex Kidd IV Heavy Weight Champ Mickey Speedball Shadow Dancer Tennis Ace etc Cede a moitie prix URGENT ! Contacter AYMERIC ou FABIEN au 60 92 07 09

Dept 91
Vds **MASTER SYSTEM** plus 10 jeux manette pistolet ou ech. contre GAME GEAR. Le tout pour 1000 F Demander FABIEN au 69 48 60 11

Dept 91
Vds et ech. jeux **MASTER SYSTEM** Wonder Boy 1 2 3 Out Run Mickey Donald Alex Kidd 3 bomber Raid World CP entre 150 et 250 F (a debattre) Contacter PIERRE HENRY au 60 75 06 74.

Dept 91
Vds GAME GEAR, adaptateur GG/MS adaptateur secteur batterie pack, 4 jeux et 7 jeux MS (GG encore sous garantie) Le tout 2600 F N hesiter plus c'est un 60 75 36 80

Dept 92
Vds **MASTER SYSTEM** 2 (plus Alex kidd) et vds jeux 150 F l'unite Golden Axe Rampage Mickey Dick Tracy Ghouls n Ghosts Ninja 70 F ou le tout pour 1100 F Contacter THOMAS au 47 94 56 58 Uniquement Gennevilliers

Dept 92
Vds 6 jeux **MEGADRIVE** (Rambo III Zero Wing Sonic Cyberball Space Harrier II et Jordan Bird) 1000 F valeur 2100 F ou ech contre 6 jeux de meme valeur Demander MATHIEU au 47 30 17 49

Dept 92
Vds **MASTER SYSTEM** avec pistolet plus 14 jeux, 2 joypads 1 control stick, le tout pour la modeste somme de 3400 F Contacter FULVIA a partir de 18H au 46 04 25 42

Dept 92
Vds **MEGADRIVE FRANÇAISE** plus 1 manette en TBE 900 F Ach. Golden Axe 2 a 250 F mini et en TBE Contacter ANOUSONE au 47 71 37 07 de 17H a 20H sauf le week-end

Dept 92
Vds sur **MEGADRIVE** JAPONNAISE 8 supers hits a prix interessant (ex Fantasia Ghouls n Ghosts) Demander DANIEL au 47 74 92 34 de 19H a 21H

Dept 92
Vds 9 jeux **MEGADRIVE** Golden Axe, Wrestle War a 180 F ou chacun a 200 F Contacter LORENZO CAPPINI au 46 43 00 95

Dept. 93
Vd **MASTER SYSTEM** plus 2 manettes avec 12 jeux (Secret Command Double Dragon Great Basketball etc) et un pistolet pour 2300 F le tout. Contacter NICOLAS au 45 26 36 55 apres 16H30

Dept. 93
Vds sur GAME GEAR Sonic Monaco GP Halley War G-Loc de 130 a 150 F l'unite Vds sur MASTER SYSTEM Out Run et Europa 175 F Contacter SEBASTIEN DIGARD au 48 70 48 92 apres 18H

Dept 93
STOP AFFAIRE ! vds **MASTER SYSTEM** (jeu incorpore Alex Kidd) 10 jeux (Mickey Donald Kung Fu Kid Psycho Fox etc) le tout en TBE Fric solide a 2400F Demander GUILLAUME au 48 66 65 89

Dept. 93
Vds jeux **MEGADRIVE** John Madden 92, Rambo III Road Rash Mystic Defender etc 150 F a 200 F piece Rech Tecmo World Cup 92 Tel au 43 35 79 85 apres 19H30

Dept. 93
Vds jeux **MEGADRIVE** jusqu a 250 F et jeux GAME BOY (Robocop etc) maximum 150 F Contacter GIL DUCROS 27 rue Salvador Allende Appt 102 93000 Bobigny

Dept. 93
Vds JEUX **MEGADRIVE** Shinobi 700 F Road Rash 500 F (neuf) Wonder Boy III 200 F Eswat 700 F Moonwalker 200 F World Cup Italia 90 250 F ou le tout 1250 F Contacter CYRILLE au 48 67 77 92 apres 19H

Dept. 93
Vds **SMS** 2 manettes 1 joystick lunettes 3D et 4 jeux (Y's, Kung Fu Kid) 900 F Contacter ARNAUD au 42 05 83 48 apres 17H

Dept 94
Vds GAME GEAR neuve (garantie 03/93) plus Sonic Out Run Shinobi Columns MS-Spiderman, MS/GG converter Valeur 2300 F cede 1600 F ou ech contre **MEGADRIVE** plus 3 jeux dont Sonic Demander NICOLAS au 46 71 11 57

Dept 94
Vds jeux de rok sur **MEGADRIVE FRANÇAISE** en TBE 300 F (Y's 3 Phantasy Star 2/3 Vermilion Buck Rogers Shining Faery Tale Kings Bounty Might and Magic John Madden (250 F)) ou avec boite et notice Tel au 43 76 43 21

Dept 94
Vds **MASTER SYSTEM** plus 4 jeux (Sonic Great Basketball World Cup Italia 90 Rambo 3 etc) 1 light phaser ou ech. contre **MEGADRIVE** plus 2 jeux ou contre GAME GEAR plus 3 jeux Contacter YANN VIVET au 48 65 80 46

Dept 94
Vds sur **MEGADRIVE** Sonic entre 150 et 200 F Joindre MICKAEL au 47 40 82 69 après 18H ou laisser message sur repondeur

Dept. 94
Vds jeu **MASTER SYSTEM** Thunder Blade 250 F Tel au 45 76 35 82.

Dept 94
Vds sur **MEGADRIVE** F 22 Interceptor (état neuf) 400 F ou ech. contre After Burner II Demander DAVID au 39 77 29 56 apres 19H

Dept 95
Vds **MASTER SYSTEM** II plus 3 jeux Sonic After burner Golden Axe Warrior 600 F Demander STEPHANE au 39 87 08 25

Dept. 95
Vds AMSTRAD 6128 couleur (TBE) plus 25 jeux crayon jadic TV turner notice meuble joy et poster Valeur 9450 F cede a 3000 F ou ech contre NEO GEO Contacter J CACHERAT 79 bis allee des Bosquets 93340 Le Raincy

Dept 95
Vds **MEGADRIVE** plus 7 manettes Street of Rage Dick Tracy Altered beast Ghouls n Ghosts 1500 F et gratuit 2 jeux ATARI 2600 Tel au 39 89 09 18 demander CHEMIE 14 rue Gambetta 95360 Montmagny

A vendre **MASTER SYSTEM II** avec 7 jeux (Wonderboy Shinobi Double Dragon Enduro Racer World Soccer Hang On Slap Shot) Le tout 1500 F a débattre Contacter RAMIREZ Alexandre après 16H au 45 91 81 34

LISTE DES SEGA BOUTIQUES INNELEC AVRIL 1992

LAVENAT
42 Rue Michelet
01100 OYONNAX
MINI HOBBY
14 Rue Paul Pioda
01100 BOURG EN BRESSE
TELE QUI FUME
5 Avenue Gambetta
02000 LAON
MICRO SOLUTION
8 Place Fernand Mequigny
02200 SOISSONS
DEBAS & FILS
85 & 100 Rue Emile Merlet
02310 CHARLY S/MARNE
DAVIGNIER
3 Place Jean Marcellin
05003 GAP
ARTISANAT
1 Rue Centrale
05100 BRIANCON
NIEL INFORMATIQUE
14 Av Guy de Maupassant
06160 JUAN LES PINS
TELE BOUTET
7 Av Robert Soleau
06600 ANTIBES
CALIFORNIA GAMES
21 Bd Wilson
06600 ANTIBES
RELAIS CB
59 Bd le Perquin
08000 WARCK
EURO JEUX
4 Rue Jules Turquais
08110 CARIGNAN
ETS ZAIA
8 Rue du Temple
08400 VOUZIERS
ETS BATTAGLIAT
38 Rue Gambetta
08800 REVIN
EPPE INFORMATIQUE
7/9 Place Foch
10000 TROYES
ETS HUET
2 Rue de la Pépinière
12100 MILLAU
GIGAMS
36 Rue Montlauzeur
12200 VILLEFRANCHE/ROUERGUE
CALCULS ACTUELS
49 Rue du Paradis
13006 MARSEILLE
DELTA LOISIR
84 Avenue Cantini
13272 MARSEILLE
LA PUCE INFORMATIQUE
16 Rue Concert
13300 SALON DE PROVENCE
DECLIC INFO
18 Rue Gemare
14000 CAEN
FARANDOLE
Place de l'Eperon
16000 ANGOULEME
L'HOMME
Rue de l'Epargne Z I N° 3
16340 ISLE D'ESPAGNAC
BERNARD HUMEAU
3 Rue des Bains
17200 ROYAN
ETS PINEAU
26 Rue Toufaire
17300 ROCHEFORT
BUREAUTIQUE 2000
18 Rue de la République
18100 VIERZON
PLUME LASER
Résidence de la Poste
18105 VIERZON
BLANC MUSIC
2 Rue Stephanopoli
20000 AJACCIO
SEQUENCE EBM
Residence les Dauphins
20090 AJACCIO
DISCO VIDEO
Route de la Plage
20130 SAN NICOLAO
TOP GAME
5 Boulevard Giraud
20200 BASTIA
TELE 2001
20 Bd Wilson
20250 CALVI
ETS TOITOT
Rue des Forges
21460 EPOISSE
ESPACE TELEMATIQUE CONNEXION
3 Rue de la Liberation
24400 MUSSIDAN
THUILLIER JACQUOT
3 Rue du Haut Miroir
25120 MAICHE

BY MICRO
28 Bd de la Libération
26100 ROMANS
VIOISTORE
55 Rue Pierre Julien
26200 MONTELIMAR
JEUX ET MERVEILLES
1 Place Verdun
27130 VERNEUIL SUR AVRE
TECHNOLOGIE DE POINTE
88, Rue de Vienne
27140 GISORS
MORICE
National 138
27300 MENNEVAL
CHIC CHIC VIDEO
Centre Cial La Arcade
27500 PONT AUDEMER
CLE
13, Rue d'Orfeuil
28100 DREUX
DAVODEAU
5, Rue St Gueral
29400 LANDIVISIAU
PIXI SOFT
1, Rue de Metz
31000 TOULOUSE
SYSAM INFORMATIQUE
16 Rue Marius Andreu
31250 REVEL
LOISIRS MICRO
59 Rue Huguerie
33000 BORDEAUX
MICRO VIDEO
3, Cours Alsace Lorraine
33000 BORDEAUX
HIFI NON STOP
Résidence Leclerc
33210 LANGON
MICROPLUS
15 Cours Gambetta
34000 MONTPELLIER
ELECTROVISION
4 Rue du Reflaire
34140 MEZE
SORO
7 Rue Fourriers
34500 BEZIERS
GITEM
18 Rue Nationale
34800 CLERMONT DE L HERAULT
INFORMATIQUE LOISIR
Galerie Marchande Intermarche
35300 FOUGERES
HELP INFORMATIQUE
7 Rue de Strasbourg
38000 GRENOBLE
ART ET MUSIQUE
5 Rue Grenette
38300 BOURGOIN JALLIEU
MAJOLIRE
44 Rue de la Liberté
38300 BOURGOIN JALLIEU
ELECTRONIQUE BOUTIQUE
34 Rue des Salines
39000 LONS LE SAUNIER
LOGICONTACT
25 Cours Galliéni
40100 DAX
DOMOTIQUE
110 Rue du Bourg Neuf
41000 BLOIS
MAGASIN MICHEL
13 Place des Promenades
42300 ROANNE
ILLICO
3 Bd de l Amiral Courbet
44000 NANTES
TERRIEN SARL
45 Rue Jean Jaurès
44600 ST NAZAIRE
INFORMAT X
94 Rue des Déportés
45200 MONTARGIS
ARCADES
2E Rue Gambetta
46000 FIGEAC
BOYER
67 Rue Léon Jeaurx
47500 FUMEL
LIBR VAL DE LOIRE
46 Rue d Orléans
49400 SAUMUR
BUREAU SERVICE
15 Rue du Belle
50001 ST LO
HARMONIQUE
3 & 15, Rue Sasset
51120 SEZANNE
ELECTRO LOISIR
8 Rue de la Juiverie
51200 EPERNAY
THUILLIER JOBERT
35 Place Rémy Petit
51210 MONTMIRAIL

LABARRE & C°
5 Rue du Gl Leclerc
51330 GIVRY EN ARGONNE
TELE ALEX
18 Rue Carnot
54150 VILLERUPT
EVASION 2000
18 Rue de Francheprre
54240 JOEUF
STUDIO GETTLIFE
15 Rue du Gl de Gaulle
55500 LIGNY EN BAROIS
LA BOUQUINERIE
7 Rue du Port
56100 LORIENT
ESPACE VIDEO
88 Rue Victor Hugo
56000 VANNES
VALLEZ MICROPUCE
28 Rue St Jacques
59000 DOUAI
THUILLIER FAIDERBE
58is Rue Félicien Joly
59124 - ESCAUDAIN
ZOOM 2000
13 Rue de la Paix
59300 VALENCIENNES
ROUVROY & FILS
Place de la République
59376 DUNKERQUE
BEBE CHOYE
13 Avenue de la Victoire
59400 CAMBRAY
DP "ZOOM 2000"
ZAC Petite Forêt
59410 ANZIN
SOCIETE DUPRE
16 Rue de Mons
59440 AVESNES SUR HELPE
VERCRUYSE
18 Rue Casimir Fournier
59530 LE QUESNAY
OISTRAM
38 Avenue de France
59850 NIEPPE
OIGIT CENTER
Centre Commercial AUCHAN
59850 VILLENEUVE D'ASQ
INFORMATIQUE FACILE
7 Rue Pierre Jacchy
60000 BEAUVAIS
PICUART BUREAUTIQUE (Dept Fil)
Rue Arago ZAC de THER
60000 BEAUVAIS
QUEUNEUTE SA
BP 48
60105 CREIL CEDEX
ETS BOYAVAL
1 Rue Pasteur
62000 ARRAS
SOGEDIS
8 Rue Cheret
62100 CALAIS
LIBR PAPETERIE DUMINY
48 Rue Faidherbe
62201 BOULOGNE S/MER
MICROGICIEL
2 Place Pierre Benhemme
62500 ST OMER
SEQUENCE NEYRIAL
NETRIAL CENTRE CALCUL
63000 CLERMONT FERRAND
MICRO PYRENEES
24, Rue du Corps Franck Bommier
65000 TARBES
MICRO CENTER
Centre Cial Place des Halles
67000 STRASBOURG
MEGASOFT
12 Rue du Rempart
68000 COLMAR
FORMULE INFORMATIQUE
39 Pl Delattre de Tassigny
68800 THANN
ACTION INFORMATIQUE
4, Rue d Alsace Lorraine
70000 VEZOUL
ALPHA DIFFUSION
41 Rue Carnot
70300 - LUXEUIL LES BAINS
PIVRON
17 Rue Carnot
72400 LA FERTE BERNARD
CASTEL HIFI
71 73 Rue Aristide Briand
72500 CHATEAU DU LOIR
COMBET PASQUIER
72 Avenue Henri Falcoz
73300 - ST JEAN DE MAURIENNE
ETS RATEL
7 Rue de la République
73500 MODANE
NEURONE SOUTIQUE
11 Rue de la Prefecture
74000 ANNECY

TEMPS X
Galerie Royale Center
74000 ANNECY
SEQUENCE PICA
1 Rue du Parc
74100 ANNEMASSE
FUN'TILT
2 Rue Pasteur
74200 THONON
ILLEL
85 Bd Magenta
75010 PARIS
ALLIANCE LOISIR
260, Rue de Charenton
75012 PARIS
CONSEIL COMPUTEUR
20 Quai Cavelier de la Salle
76100 ROUEN
D V M INFORM
1 Place Guillaume le Conquérant
76260 EU
BD VIDEO
Place du Vieux Marche
77130 MONTEREAU
CAFOREL
19, Rue Senesn
77140 NEMOURS
PHOTO VIDEO CENTER
46Ter Avenue de la Resistance
77500 CHELLES
AUDIO TELEMENAGER
30 Place du Boel
78100 THOUARS
LOGICONTACT ITIE
2, Rue Raymond Viltez
81100 CASTRES
CHARLEMAONS
50 Bd de Strasbourg
83000 - TOULON
AECCI - LE LIOURE
Avenue Dalattre de Tassigny
83600 FREJUS
MAXI JOUET
ZAC LA PALLUD
83600 FREJUS
R C ELECTRONIQUE
53 Rue Victor Hugo
84100 ORANGE
ETS PEYRON (GITEM)
54 Rue Porte de Monteux
84200 CARPENTRAS
CHEZ VOUS
08 Place Gambetta
84300 CAVAILLON
THIBAUD
11, Rue du Gl de Gaulle
85350 ILE DIEU
MAJU POITOU
3bis Rue de l Eperon
86000 POITIERS
BERNARD & PASCAL GUEZI
17-19 Rue de France
86300 NEUF CHATEAU
QSM
3, Rue St Martin
88800 VITTEL
AUDITORIUM
10 Rue du Temple
89000 AUXERRE
EVRY GAMES
7 Rue Venelle B Franklin
91000 EVRY
EDA INFORMATIQUE
Centre Cial du Bois des Roches
91240 ST MICHEL S/ORGE
PLEIN CIEL LESTRADE
12 Rue Marc Sangnier
91330 YERRES
VIDEO BOUTIQUE
85 Rue Charles de Gaulle
91330 YERRES
PHOTO LEO
8/10, Place Jean Jaurès
92120 MONTROUGE
ESPACE MICRO
33 Rue Louise Michel
92300 LEVALLOIS PERRET
LE KANGOUROU
58 Gde Rue Charles de Gaulle
92500 ASNIERES
RADIATAL
Place de la Mairie
93700 DRANCY
EURO QUARTZ
79, Avenue Carnot
94160 - ST MAUR
PIERRE LEGROS
33 Rue Henri Jardin
94190 VILLENEUVE ST GEORGES
MICRO NEW SOFT
30 Rue P V Couturier
95100 ARGENTEUIL
INFORMATIQUE SERVICE 95
45 Avenue des Bonhommes
95290 L'ISLE ADAM

RENE LEROY
43 Rue Pasteur
95340 PERSAN
BUROMAT
1 Rue de Crone
95420 MAGNY EN VEXIN

I - DOM-TOM

a) REUNION

INTERFACE
64 Rue Felix Guyon
97400 ST DENIS
40, Rue du Four à Chaud
97410 SAINT PIERRE

MICRO GAME'S
22, Rue Felix Guyon
97400 ST DENIS

SAM' PLAYER
83 Rue Labourdonnais
97400 - ST DENIS
32, Rue Désirée
Barquisseau
97410 SAINT PIERRE

DINDAR CONFONT
52, Rue des Bonsenfants
97410 SAINT PIERRE

ORION INFORMATIQUE
35 Lot Sarec
97440 - SAINT ANDRE

INFORMATIQUE ST ANDRE
120 Av Bourbon
97440 SAINT ANDRE

BICNARA ESTALINE
7 Cité Laurel
97490 SAINTE CLOTILDE

MICROSTOR
Galerie Euro
97490 SAINTE CLOTILDE

b) MAYOTTE

MAHORE INFORMATIQUE SERVICE
ZI de Kaweni BP 200
MAMOUDZOU

c) GUYANE

MEMOIRE +
47 Rue Justin Catayee
97300 CAYENNE

d) MARTINIQUE

ESPACE INFORMATIQUE
39, Rue Victor Sévère
97200 FORT DE FRANCE

e) GUADELOUPE

AUDIO PHOTO SERVICE
108 Rue Schoelcher
97110 POINTE A PITRE

GAME BOY
14 Bd Legitimus
97110 POINTE A PITRE

MICRO DIFFUSION
17 Galerie Marchande des Marais
97100 - BASSE TERRE

II - AFRIQUE

TOUTELEC NIGER
BP 12755
NIAMEY
NIGER

NUMÉRO DE TÉLÉPHONE POUR LES REVENDEURS : (16 .1) 48 91 00 44

CHUCK ROCK

TERMINATOR

CORPORATION

MARBLE MADNESS

EURO CLUB SOCCER

ARCADE SMASH HITS

Virgin GAMES

SEGA